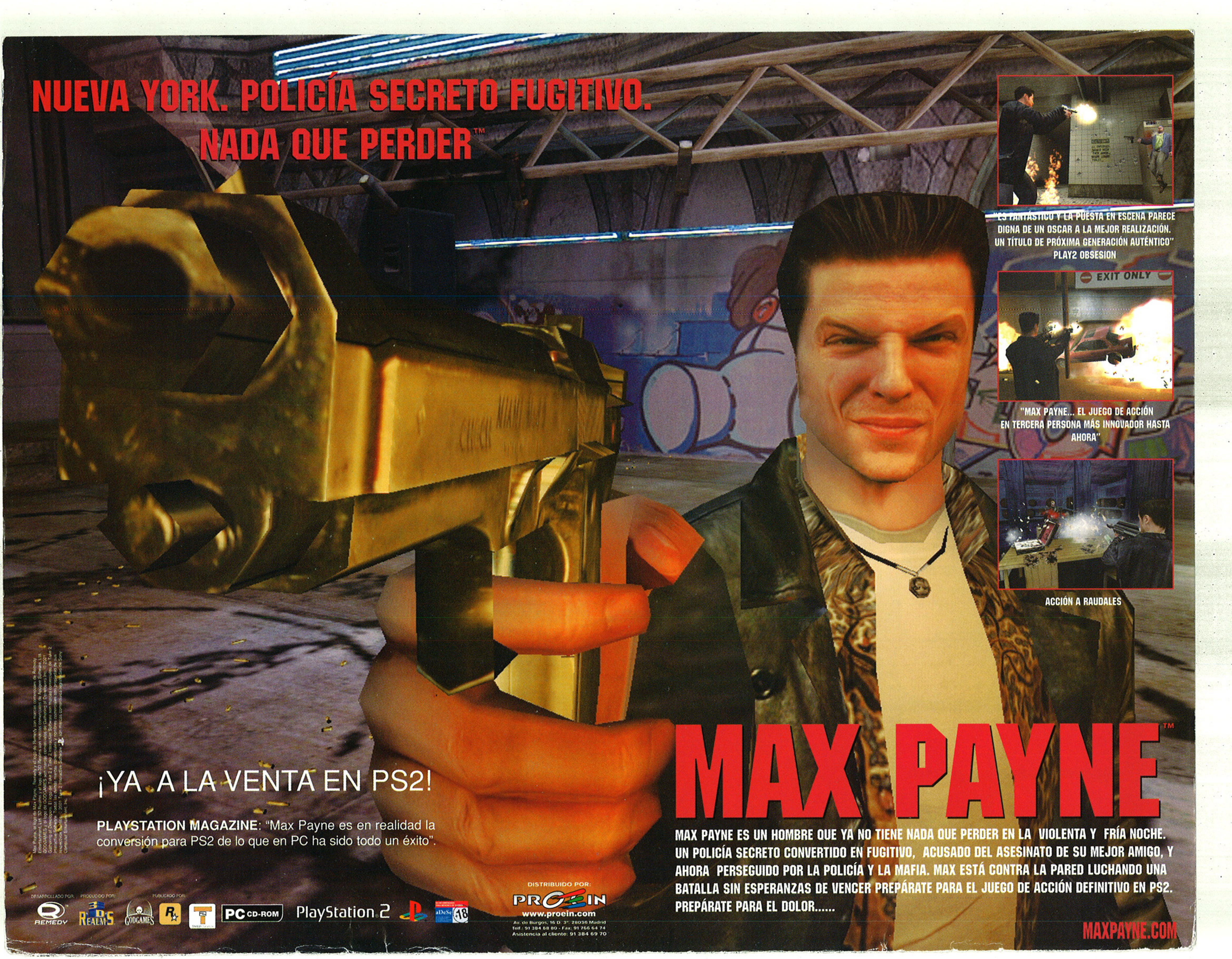


Por sólo 2'75€ 458 ptas.
La revista de PLAYSTATION Nº 1 en España
PSOne • PS2
Nº 38 • 2'75 € • 458 ptas.
Play manía
Portugal 2,75 € • 551 $ Cont.
PS2
METAL GEAR SOLID 2
HERDY GERDY
RESIDENT EVIL GUN SURVIVOR 2
ACE COMBAT 4
COMMANDOS 2
MANAGER DE LIGA 2002
STAR WARS RACER II
MONSTRUOS S.A.
SPACE CHANNEL 5
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING
K.O. KINGS 2002
MAXIMO
ICO
DRAKAN
PSONE
FINAL FANTASY VI
MEGAMAN X6
PRO EVOLUTION SOCCER
TIME CRISIS OPERACIÓN TITÁN
C-12...
¡¡No te lo pierdas!!
•Todo sobre Metal Gear 2
•Comparativa shoot'em ups
•Las mejores películas en DVD
175 JUEGOS PARA PS2 Y PSONE COMENTADOS Y PUNTUADOS
¡Descuento seguro!
Ahórrate 3 euros en cada juego que te compres para PSOne y PS2
Excepto línea Platinum
Guías y trucos
•GTA III
•PRO EVOLUTION SOCCER
10 juegos para soñar
Final Fantasy X, Shadow Hearts, Kingdom Hearts, Suikoden 3...
EL MEJOR ROL LLEGA A PS2
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº3
Jak & Daxter
Enemigos • Baterías • Moscas • Consejos • Secretos
¡Búscala en el interior!
Guía de JAK & DAXTER
¡¡Colecciona nuestras fantásticas guías y archívalas en las cajas de tus juegos!!
8 424094 800032 00038


NUEVA YORK. POLICÍA SECRETO FUGITIVO.
NADA QUE PERDER™
"ES FANTÁSTICO Y LA PUESTA EN ESCENA PARECE DIGNA DE UN OSCAR A LA MEJOR REALIZACIÓN. UN TÍTULO DE PRÓXIMA GENERACIÓN AUTÉNTICO"
PLAY2 OBSESION
EXIT ONLY
"MAX PAYNE... EL JUEGO DE ACCIÓN EN TERCERA PERSONA MÁS INNOVADOR HASTA AHORA"
ACCIÓN A RAUDALES
MAX PAYNE™
MAX PAYNE ES UN HOMBRE QUE YA NO TIENE NADA QUE PERDER EN LA VIOLENTA Y FRÍA NOCHE. UN POLICÍA SECRETO CONVERTIDO EN FUGITIVO, ACUSADO DEL ASESINATO DE SU MEJOR AMIGO, Y AHORA PERSEGUIDO POR LA POLICÍA Y LA MAFIA. MAX ESTÁ CONTRA LA PARED LUCHANDO UNA BATALLA SIN ESPERANZAS DE VENCER PREPÁRATE PARA EL JUEGO DE ACCIÓN DEFINITIVO EN PS2. PREPÁRATE PARA EL DOLOR......
¡YA A LA VENTA EN PS2!
PLAYSTATION MAGAZINE: "Max Payne es en realidad la conversión para PS2 de lo que en PC ha sido todo un éxito".
REMEDY
3D REALMS
GODGAMES
PC CD-ROM
PlayStation 2
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
MAXPAYNE.COM

Sumario 38

www.hobbypress.es/Playmania



Las mejores y más frescas noticias de la actualidad de PS2 y PSOne. Para estés informado de todo lo que se cuece en este mundillo.





Nos hemos ido al Polo Norte para traerte la propuesta más fresca del rally en PS2.





Todos los movimientos y estrategias para sacarle todo el partido al mejor fútbol del momento.

NOVEDADES

PSOne · PS2 · Precio Especial · Platinum



Una nueva aventura de acción para nuestra PS2, con magia, espadas y, por supuesto, dragones.



El mejor juego de la historia. Ni más ni menos.



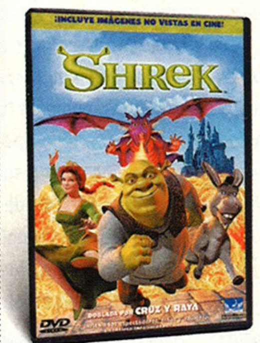
La saga *Resident Evil* vuelve a PS2, pero esta vez disfrazada de arcade de pistola.

Si te gusta la acción subjetiva, esta comparativa te mostrará cuál es el mejor del género.





Un avance de los mejores juegos que se pondrán a la venta el mes que viene.



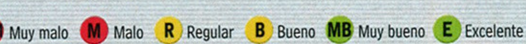
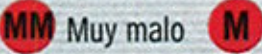
Inauguramos una nueva sección, donde mes a mes os presentaremos los últimos lanzamientos en lo que a películas en DVD a la venta se refiere. Y es que suponemos que estarás usando tu PS2 para algo más que jugar, ¿verdad?

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

- 1 al 3 **Muy deficiente.** Un juego que no merece la pena
- 4 **Deficiente.** No llega a las cotas de calidad deseadas.
- 5 **Aprobado.** Muestra la suficiente calidad
- 6 **Bien.** Un juego interesante para los fans del género
- 7 **Notable bajo.** Un buen juego, pero con defectos
- 8 **Notable alto.** Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 **Una obra maestra** que no debéis dejar escapar.

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores:




MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente



Cuando veáis este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.

- Los precios de juegos y periféricos que publicamos en nuestros artículos son orientativos y pueden variar de un comercio a otro.
- La recomendación por edades de los juegos que os ofrecemos es la que aparece en sus respectivas cajas.

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Jefe de Sección.
Daniel Acal, David Fraile Redacción.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Lidia Muñoz Diseño y Autoedición.
Ruth Caravaca Maquetación.
Ana María Torremocha Secretaria de redacción.
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Mercedes López, Dani Lara, Sonia Ortega, Elicio Dómbriz, Iván Mariscal, Rubén Guzmán.
playmania@hobbypress.es

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez.
Directora de Publicaciones: Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Directora de Marketing: María Moro.
Jefe de Distribución: Virginia Cabezón.
Director de Producción: Julio Iglesias.
Coordinación de Producción: Ángel Benito.
Departamento de Sistemas: Javier del Val.
Fotografía: Pablo Abollado.
Departamento de Suscripciones: María del Mar Calzada, Antonio Casado.

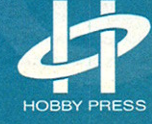
PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es.
Jefa de Publicidad: Nuria Sancho.
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña, E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Pedro Teixeira, 8 9ª Planta. 28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Pedro Teixeira,8 2ª Planta.28020 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 906 30 18 30 - Fax: 902 15 17 98
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ General Perón 27, 7a planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: PRINTONE S.A. 28340 Valdemoro, Madrid
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 5/2002

Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

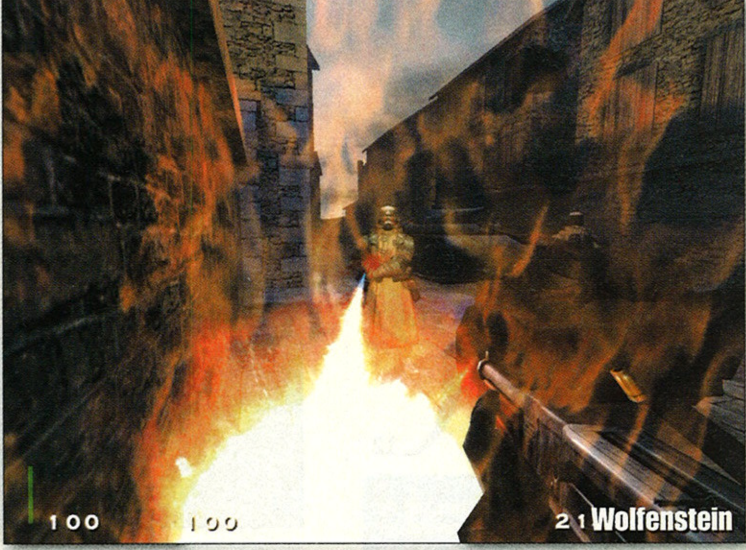
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer







Dos shoot'em ups de nueva generación para PS2
WOLFENSTEIN Y TUROK EVOLUTION

El año no podía haber empezado mejor para los seguidores de los shoot´em ups subjetivos: en apenas 15 días se han anunciado oficialmente dos de los títulos más esperados dentro de este género.

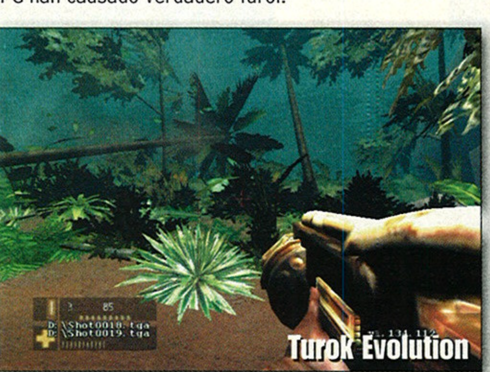
Enero se ha despedido de una manera inmejorable para los seguidores de los shoot´em ups. Por un lado, Activision ya ha anunciado que está preparando una conversión del genial *Return To Castle Wolfenstein* para PS2, título en el que deberemos enfrentarnos al ejército alemán en el interior de una fortaleza inexpugnable, donde se están realizando todo tipo de experimentos para crear una legión de soldados "no vivos". Sin duda alguna, las principales bazas de este título serán su descarado enfoque hacia la acción frenética, así como su increíble apartado gráfico, en el que tanto personajes como escenarios parecen estar un escalón por encima dentro de este género. Y cómo no, también encontraremos un buen puñado de armas para acabar con los soldados, como escopetas, rifles de precisión, pistolas, cuchillos... Además, tampoco faltarán los modos multijugador, que en la versión de PC han causado verdadero furor.

Por otra parte, Acclaim nos invitó a sus oficinas en Austin para ver en persona los primeros niveles de *Turok Evolution*, otro shooter no menos prometedor que hasta ahora era exclusivo de las consolas de Nintendo. Según nos contaron, la historia cobrará un papel estelar dentro del desarrollo del juego, aunque seguirá habiendo mucha acción y situaciones nuevas, como niveles en los que volaremos montados en un pterilodáctilo. Los enemigos, como es habitual en la saga, serán todo tipo de saurios, y para acabar con ellos dispondremos de todo tipo de armas, desde arcos a el último grito en tecnología.
Si las cosas no se tuercen, ambos títulos llegarán en otoño.

Turok Evolution

Aliens y dinosaurios serán los enemigos de este nuevo *Turok Evolution*.

Wolfenstein



Ninguno de los dos juegos estará listo hasta otoño, aunque los dos están apuntando muy buenas maneras desde el primer día.

Wolfenstein

Wolfenstein nos permitirá adentrarnos en una fortaleza alemana para acabar con los experimentos que se llevan a cabo en ella.

Turok Evolution

Una de las grandes novedades será la posibilidad de montarnos en un pterilodáctilo para vivir apasionantes combates aéreos.

SONY LANZA LA PRIMERA IMPRESORA COMPATIBLE CON PS2

¡¡Menuda "impresión" nos ha causado!!

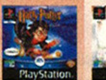
En su afán por expandir aún más las posibilidades de ocio de PS2, Sony pondrá a la venta, por el momento sólo en Japón, un nuevo modelo de impresora compatible con su consola de 128 bits. Este modelo, conocido como Tapis, se conectará a la consola por medio de un adaptador USB y costará alrededor de 20.000 yenes (unas 30.000 pesetas). Como es de recibo, lo más novedoso de este modelo es su función "GamePrint", que permitirá imprimir pantallas estáticas de los juegos e incluso ilustraciones de las galerías de imágenes de los títulos que sean compatibles. Por el momento sólo hay tres "japonesadas" a la venta que sean compatibles, pero cada vez son más las compañías que se están sumando a esta nueva posibilidad, como Artdink, Irem o DigiCube (una subsidiaria de Square). Dudamos que un "periférico" de estas características, por llamarlo de alguna manera, llegue a salir fuera de Japón, aunque quien sabe, todo es posible en este mundo...

Este es el aspecto de la impresora Tapis de Sony, un invento que seguro arrasará entre los japoneses, pero que dudamos llegue aquí algún día.

Los más vendidos PSX

(del 1 al 31 de enero)

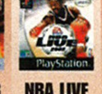
*Lista facilitada por










1	FINAL FANTASY IX
2	HARRY POTTER
3	FIFA 2002
4	METAL GEAR SOLID
5	GRAN TURISMO 2
6	SYPHON FILTER 3
7	ATLANTIS EL IMPERIO PERDIDO
8	TEKKEN 3
9	NBA LIVE 2002
10	FINAL FANTASY VIII

Los más vendidos PS2

(del 1 al 31 de enero)

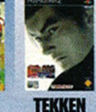
*Lista facilitada por











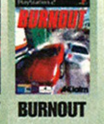

1	PRO EVOLUTION
2	DEVIL MAY CRY
3	GRAN TURISMO 3 A-SPEC
4	GTA III
5	WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
6	FIFA 2002
7	SILENT HILL 2
8	JAK & DAXTER
9	TEKKEN TAG TOURNAMENT
10	BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE

Los más alquilados PSX/PS2

(del 1 al 31 del 1)

*Lista facilitada por

















1	DEVIL MAY CRY
2	BURNOUT
3	FIFA 2002
4	CRAZY TAXI
5	GTA III
6	WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
7	18 WHEELER
8	HARRY POTTER
9	PARIS DAKAR RALLY
10	JAK & DAXTER

GANADORES BAZAR NAVIDAD

Primer premio: Consola PS2 + Figura Alone in the Dark IV + Chubasquero + Toalla Gran Turismo 3 + Mando DVD Sony + Vídeo DVD Final Fantasy + Vídeo DVD Dungeons & Dragons + Volante Ferrari + F1-2000 + World Rally Championship + Pro Evolution Soccer + Camiseta + GTA III + Baraja de cartas + 007 Agente en Fuego Cruzado + Bloody Roar 3 + NBA Live 2002 + Polaroid Pete + Cámara de fotos Polaroid + Spy Hunter + Taza + Lotus + Camiseta + Soul Reaver 2 + Devil May Cry + Camiseta + Jak & Daxter + Mochila PS2 + USB para PS2.

Miguel Ochoa Ribes .... Valencia

1 Lote (a): Figura Silent Hill 2 + Mando DVD Sony + Vídeo DVD Final Fantasy + Vídeo DVD Dungeons & Dragons + Volante Ferrari + F1-2000 + World Rally Championship + USB para PS2.

Luis M. Valbuena Gómez .... Madrid

3 Lotes (b): Mando DVD Steps + Vídeo DVD Final Fantasy "The Spirit Within" + USB para PS2.

Andrés Díaz De LaMadrid y Gallo .... Cantabria
Daniel Pérez Rodríguez .... Madrid
Daniel González Castillo .... Valencia

4 Lotes (c): Tabla Snowboard + SSX + Porta CDs + Tony Hawk's 3 + Banda sonora + USB para PS2.

Cristian Martínez Fernández .... Alicante
José E. Vázquez Gómez .... Cádiz
Xairo Rodríguez Estévez .... Pontevedra
Eneko Callejo Solís .... Vizcaya

1 Lote (d): Figura Alone in the Dark IV + Chubasquero + Mando DVD Sony + Vídeo DVD Final Fantasy + Vídeo DVD Dungeons & Dragons + Tabla Snowboard + SSX + 5 Porta CDs + Tony Hawk's 3 + Banda sonora + USB para PS2.

Marina Lao Herrerías .... Almería

2 Lotes (e): Mando DVD Sony + Vídeo DVD Final Fantasy + Vídeo DVD Dungeons & Dragons + USB para PS2.

Víctor M. Martínez Maldonado .... Granada
Luís Martinón López .... Las Palmas

3 Lotes (f): Volante Ferrari + F1-2000 + World Rally Championship + USB para PS2.

Borja Cámara Millares .... Las Palmas de Gran Canaria
Carlos Rodríguez Álvarez .... Madrid
Juan Presa Helguizo .... Madrid

3 Lotes (g): Maletín Done + Syphon Filter 3 + Camiseta + FIFA 2002 (PSone) + Figura Final Fantasy + Figura Tomb Raider + USB para PS2.

José M. Gutiérrez Achutegui .... Cantabria
Alberto M. Peregrina Priego .... Granada
Christopher Alcón Sánchez .... Guadalajara

2 Lotes (h): FIFA 2002 (PSone) + Syphon Filter 3 + Camiseta + Figura Final Fantasy + Figura Tomb Raider + Chubasquero Splashdown + USB para PS2.

César Carracedo Martín .... Cantabria
Fco. José Lao González .... Madrid

4 Lotes (i): Pro Evolution + Camiseta + Taza mágica Silent Hill 2 + GTA III + Baraja de cartas + Bloody Roar 3 + Spy Hunter + Taza + Soul Reaver 2 + NBA Live 2002 + USb para PS2.

Manuel Marín Ramírez .... Almería
David Poveda Rodríguez .... Barcelona
José García De La Torre .... Madrid
Beñat Belaza Martínez .... Vizcaya

4 Lotes (j): Lotus + Camiseta + Devil May Cry + Camiseta + Polaroid Pete + Cámara de fotos + 007 Agente en Fuego Cruzado + Jak & Daxter + Mochila PS2 + USB para PS2.

David Martínez Almirón .... Baleares
Arnau Rabadán Barea .... Barcelona
Juan Carlos Capdevila Ribes .... Castellón
Iván Martínez Santos .... León

3 Lotes (k): Cazadora cuero + Top Gun + FIFA 2002 (PS2) + Mochila + Bloody Roar 3 + Spy Hunter + Taza + Lotus + Camiseta + Devil May Cry + Camiseta + USB para PS2.

Juan A. Cánovas Jorquera .... Murcia
Gerardo Roíz Pérez .... Tenerife
David González Calleja .... Valladolid

2 Lotes (l): Figura Alone in the Dark IV + Chubasquero + FIFA 2002 (PS2) + Mochila + Bloody Roar 3 + Spy Hunter + Taza + Lotus + Camiseta + Devil May Cry + Camiseta + DVD Final Fantasy + 1 Toalla Gran Turismo 3 + USB para PS2.

David Martos Peinado .... Almería
Haykel Araujo Durán .... Barcelona

LLÉVATE UNA PSONE CON PREMIO

Se han puesto a la venta nuevos packs especiales.

Si estás pensando en comprar una PSOne, o quieres regalársela a tu hermano pequeño y que deje en paz tu flamante PS2, te gustará saber que se han puesto a la venta dos packs especiales que incluyen, además de la consola y el Dual Shock, un atractivo juego cada uno. Por un lado, puedes conseguir el Pack de *Harry Potter* por 143,64 Euros (23.900 pesetas) y por otro, el pack *Monstruos SA, La Isla de los Sustos* por 139,99 Euros (23.292 pesetas). Por facilidades, que no quede.



Si estás pensando en comprar una PSOne, ahora puedes hacerlo ahorrándote dinero con estos packs especiales.

PRIMEROS DETALLES SOBRE EL NUEVO DRAGON BALL Z

Los personajes de Akira Toriyama se preparan para debutar en PS2.

Aunque la saga "Dragon Ball" hace tiempo que terminó, la fama de Goku, Vegeta y compañía todavía es lo suficientemente grande como para que su llegada a PS2 sea aguardada con verdadera impaciencia por muchos. Infogrames, que es la compañía que se está encargando del juego, pretende tenerlo a punto después del verano, y ya comienzan a llegarnos algunos detalles. Al parecer se va a tratar de un action RPG (aunque al principio se hablaba de un juego de lucha) en el que encontraremos unos 30 personajes de la serie, y cuentan que los momentos de combate reunirán a varios de ellos en la pantalla. Incluso se comenta que la compañía francesa está esperando a que Sony aclare su estrategia de juego Online para incluir alguna función de este tipo. Pronto podremos daros más detalles.



CRYO APUESTA POR EL DEPORTE

Zidane y Agassi, estrellas de lujo en sus nuevos juegos.

Cryo se ha propuesto que los usuarios de PS2 estén en plena forma, y por eso piensa lanzar en abril dos juegos deportivos con sendos protagonistas de relumbrón. El que nos toca más de cerca, tanto por el deporte como por el "anfitrión", es *Zidane Football Generation*, un simulador de fútbol con el astro francés como reclamo. En él, además de jugar los consabidos mundiales, ligas o partidos amistosos, Zizou nos retará a entrar en el Zidane Challenge, una competición de penalties y faltas, y en el modo Carrera Zidane, donde le controlaremos sólo a él en los 10 partidos más importantes de su vida. Los aficionados al tenis, por su parte, tienen lista una cita con otro número uno. Os hablamos de André Agassi, quien estará a la cabeza de 32 jugadores en *Agassi Tennis Generation*. Se trata de un simulador de tenis que presume de modelados 3D de los tenistas, calva de Agassi incluida, y nos dejará participar en 4 modos de juego: partidos rápidos, arcade, torneo y carrera.



AGASSI TENNIS GENERATION: En Cryo aseguran que la jugabilidad será su principal punto fuerte.



ZIDANE FOOTBALL GENERATION: Si el Zidane virtual juega la mitad de bien que el de verdad, será la bomba.

GANADORES DEL JUEGO MANAGER DE LIGA 2002 (PSone)

Estos son los ganadores de los quince juegos *Manager de liga 2002* para PlayStation que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos de PlayManía del mes de Enero. Enhorabuena.

Sergio Barbero Díaz	Álava
Fco. José Rull Prieto	Almería
Daniel García Martín	Asturias
Daniel Blanco Díaz	Asturias
Rafael Fraile Moral	Burgos
Julio A. Ruiz Cámara	Ciudad Real
Jorge Martínez Cartas	Madrid
Mª Luisa García Sevillano	Madrid
David Arroyo Fernández	Madrid
Alejandro Reyes Baseuñana	Madrid
Alberto Sánchez Lozano	Madrid
Juan C. Cobas Durán	Pontevedra
Dailos Díaz Arbelo	S/C De Tenerife
Rafael Veiga Sanz	Valladolid
Víctor Hernández Ruiz	Zaragoza

PARA QUE ESTÉS INFORMADO DE PRIMERA MANO

Codemasters y Virgin ponen en marcha sus nuevas páginas web.

Si quieras estar informado de primera mano de los proyectos y novedades de Virgin y Codemasters, ahora ya puedes conectarse a sus páginas web en castellano y acceder a todos sus servicios. Por supuesto, podrás descargarte vídeos, salvapantallas y demás material promocional; así como mandar tus e-mails y participar, en el caso de Virgin, en foros exclusivos. Toma nota de las direcciones: www.codemasters.com y www.virgin.es

LA CARA MÁS DIVERTIDA DEL MOTOCROSS

EA Big entra en la pista de barro.

Los responsables de éxitos como *NBA Street* están trabajando en *Freek Style*, un juego de Motocross que contará con un sistema de juego más arcade y alocado de lo habitual, para lo que han tomado como base el motor gráfico de *SSX*, su aclamado juego de snow. A la cita, que será entre abril y mayo, tampoco faltarán ni los saltos gigantescos ni las piruetas.




Freek Style ofrecerá una enorme sensación de velocidad.

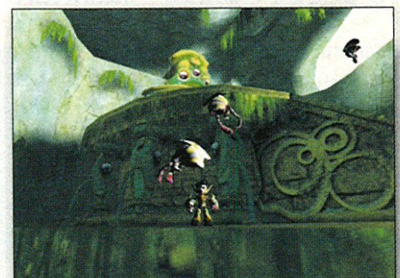


El motor gráfico de *SSX* se dejará ver en numerosos detalles, como la profundidad de los escenarios.

NUEVAS PLATAFORMAS PARA PS2

Prepárate para conocer a *Vexx*.

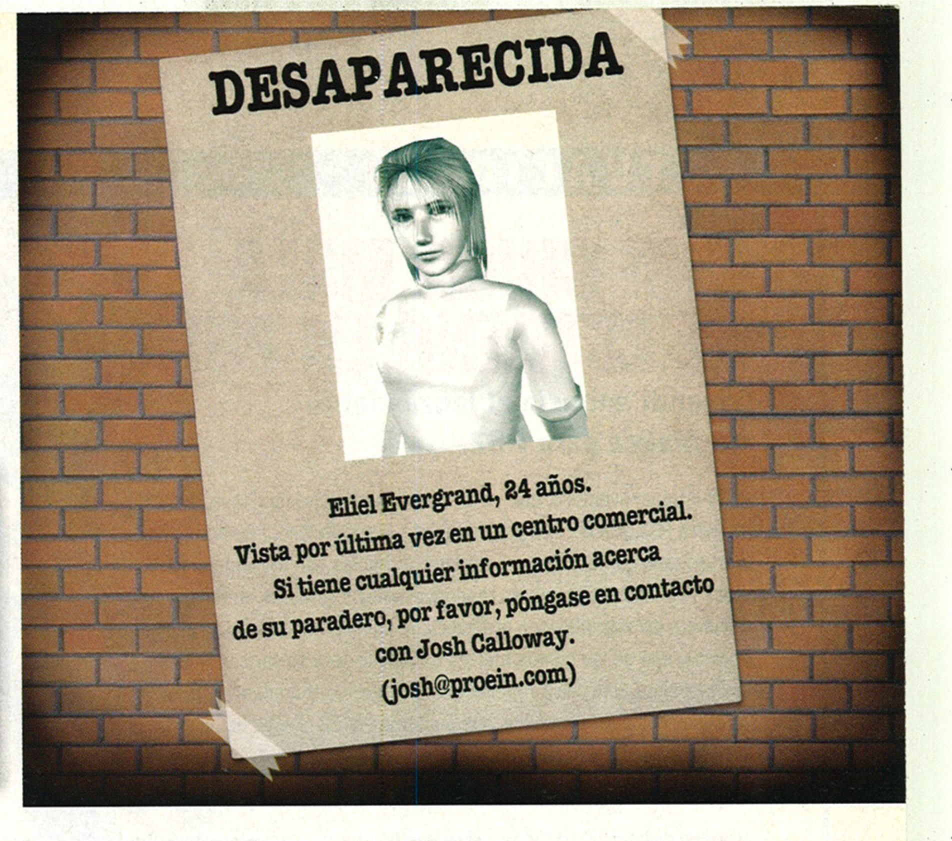
Para después del verano, Acclaim está preparando un nuevo plataformas que promete muchas horas de diversión a cualquier aficionado al género, tenga la edad que tenga. Su protagonista será el joven Vexx, quien tendrá que recorrer un montón de enormes y cuidados escenarios tridimensionales llenos de saltos imposibles, montones de enemigos y muchos secretos esperando que los desvelemos. La cosa promete, ¿verdad? Pues hasta octubre, nada.



Vexx ha sido concebido como un ambicioso juego de plataformas de nueva generación.



No faltarán los saltos, los enemigos, los secretos...



WISDOM INC.

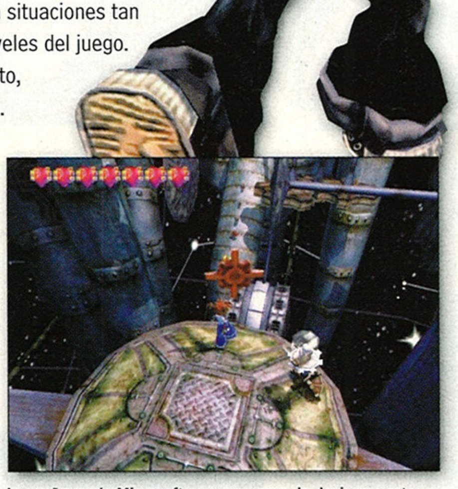
La nueva tecnología biogenética de Wisdom Inc. le permitirá mejorar su potencial físico hasta límites insospechados.

Necesitamos voluntarios para nuestro programa de potenciación de habilidades físicas: mejore su destreza, aumente su fuerza, agudice su oído y su vista. Wisdom Inc. le ofrece la oportunidad de formar parte del salto más importante en la evolución del hombre.

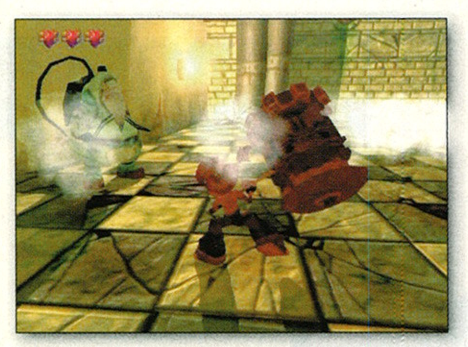
Si desea recibir más información envíe un mensaje de correo electrónico a: wisdom@proein.com

UNA CHICA MALA SE ESTRENA EN PS2

Vivendi anuncia el lanzamiento de *Malice* para PS2.



Esta original aventura, que ya se está desarrollando en Xbox, llegará a nuestra PS2 gracias a Argonauts (*Croc, Harry Potter...*) quienes han garantizado que el juego tendrá nuevos niveles con respecto al juego de Xbox y un nuevo sistema de renderizaciones y sombras en tiempo real que ampliará las posibilidades gráficas y de sonido. Además de su calidad técnica, uno de los puntos fuertes de *Malice* será su carismática protagonista, una chica rebelde que se enfrentará a situaciones tan curiosas como los enemigos que poblarán los 22 niveles del juego. ¿Para cuándo? Pues paciencia, porque el lanzamiento, simultáneo con el de Xbox, está previsto para otoño.



Las armas de Malice, aparte de su mala uva, serán todo tipo de martillos y mazos, que serán más grandes que ella...

Los señores de Microsoft se encargaron de decir que este juego no se podía hacer en PS2... ¿entonces qué es esto?

RENACE MORTAL KOMBAT

PS2 recibirá a finales de año el quinto capítulo de la serie.

En un año en el que los fans de la lucha vamos a disfrutar en PS2 de títulos tan potentes como *Tekken, Virtua Fighter* o *Soul Calibur*, seguro que los más veteranos echaban de menos uno que marcó diferencias en su día. Hablamos de *Mortal Kombat*, que ahora anuncia su reaparición en una nueva entrega, que llevará la coletilla de *Deadly Alliance*. De momento se sabe poco sobre él, aunque Midway ha adelantado que presentará nuevos personajes, estrenará motor gráfico y, sí, seguirá incluyendo los espectaculares "Fatalities". Está previsto para finales de año, así que pronto esperamos poder hablaros más a fondo de él.

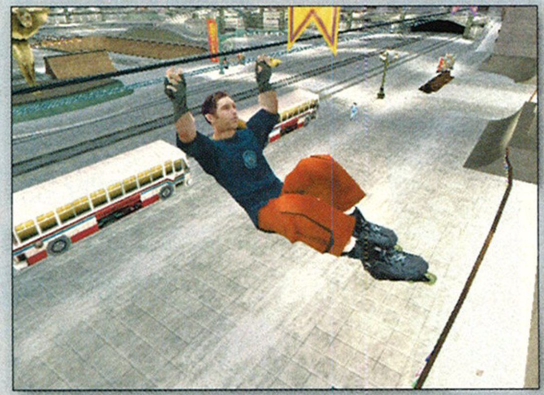


Junto a personajes clásicos de la saga, el nuevo *Mortal Kombat* incluirá también un amplio plantel de nuevas incorporaciones.

MÁS DEPORTE EXTREMO

Si te gusta el patinaje en línea, Acclaim tiene una sorpresa para ti.

Tras lo bien que les ha ido con las bicis de *Dave Mirra*, en Acclaim van a probar suerte con otro deporte de riesgo, el patinaje en línea. Su nuevo juego se va a llamar *Chris Edwards Aggresive Inline*, saldrá en verano, y está siendo programado también por Z-Axis, los "padres" de *Mirra*. El planteamiento seguro que os suena: niveles llenos de rampas, rails y half-pipes, y decenas de piruetas por hacer.



El juego nos propondrá una serie de objetivos en 9 escenarios distintos, y para cumplirlos nos tendremos que atrever a hacer cosas como ésta.

PRESUNTO CULPABLE

Conoce los primeros detalles de *Dead to Rights*, el juego de acción con el que Namco "calentará" el próximo verano.

Nos acabamos de enterar de que la filial californiana de Namco está desarrollando *Dead to Rights*, un juego de acción con un interesantísimo argumento, que ha sido escrito por un guionista de Hollywood. Su protagonista será Jack Slate, un policía acusado de asesinato que escapa de prisión para tratar de demostrar su inocencia. Como os podéis imaginar, la tarea implicará una parte de investigación basada en puzzles, dirigida a descubrir quién le ha traicionado, y muchas otras de acción pura y dura que, a juzgar por estas pantallas, son las que mejor pinta tienen. Entre peleas y tiroteos por enormes escenarios 3D, descubriremos aspectos tan molones como la capacidad de Slate para desarmar a sus rivales y usarlos como escudos vivientes (aunque por poco tiempo), o la opción para ralentizar la acción al más puro estilo de las pelis de John Woo, similar a la que hemos visto en el reciente *Max Payne*.
Aunque por el momento sólo conocemos los datos iniciales del juego, ¿no estáis deseando que llegue el verano cuanto antes para poder probarlo?



Cuando se le acaben las balas, Slate no dudará en enfrentarse a sus rivales a puñetazo limpio.



La opción para poner la acción en cámara lenta, hará que las escenas de los tiroteos sean espectaculares.

ROCKY PELEARÁ EN PS2

Rage prepara un juego de boxeo basado en el personaje.

Rocky Balboa, el boxeador italiano que interpretó Silvester Stallone en cinco películas, va a reemprender su carrera en la consola de Sony. La principal responsable de su vuelta al cuadrilátero va a ser Rage, que piensa aprovechar la fama de la saga para presentar *Rocky*, un juego de boxeo en el que podremos pelear con personajes tan conocidos como Apollo Creed, Clubber Lang (también conocido como Míster T) o Iván Drago.

La fidelidad a las películas va a ser el punto fuerte de *Rocky*, tanto en el aspecto de los personajes, con rasgos perfectamente reconocibles, como en los modos de juego, entre los que encontraremos incluso un modo "Película" que nos permitirá revivir los combates cinematográficos en nuestra propia casa. Eso sí, como el juego no estará listo hasta las próximas navidades, todavía tenemos tiempo para ir ensayando la famosa "mirada del tigre".



Si pretendemos salir vivos de peleas así, tendremos que entrenar en el gimnasio.



En *Rocky* vamos a poder disputar los mismos combates que en las películas.

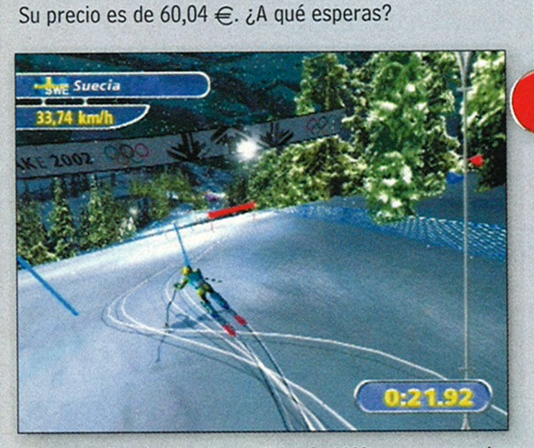


El modelado de los cuerpos va a ser magnífico, y como veis, las caras de los boxeadores serán perfectamente reconocibles.

JUEGA A LAS OLIMPIADAS EN CASA

Ya se encuentra disponible *Salt Lake 2002.*

Desarrollado por ATD y distribuido por Proein, el juego oficial de los JJ.OO. de Invierno ya está en la calle. A través de cuatro modalidades de juego que presentan un total de seis pruebas (entre las que encontramos slaloms, bobsleigh, salto de esquí, etc.) *Salt Lake 2002* pretende trasladar a PS2 el espíritu de las Olimpiadas gracias al uso de escenarios reconstruidos por satélite y un modo para cuatro jugadores alternativos. Su precio es de 60,04 €. ¿A qué esperas?



En los cuatro modos de juego de *Salt Lake 2002*, encontraremos las seis pruebas más importantes de estos JJ.OO. de Invierno.

KLONOA SUBE A LA RED

Va a protagonizar un juego de voley-playa que saldrá para PSOne.

Demostrando que todavía se acuerda de los 32 bits, Namco acaba de anunciar que está programando *Klonoa Beach Volley*, un juego de voley-playa protagonizado por su, hasta ahora, plataformera mascota. El juego consistirá en partidos de dos contra dos, así que veremos al resto de personajes de la serie compartiendo pista con Klonoa, e incluso haciendo golpes especiales en algunos momentos. Namco todavía no ha dado una fecha de lanzamiento ni siquiera para Japón, así que os podéis imaginar que todavía no se sabe nada sobre su posible llegada a nuestro país.

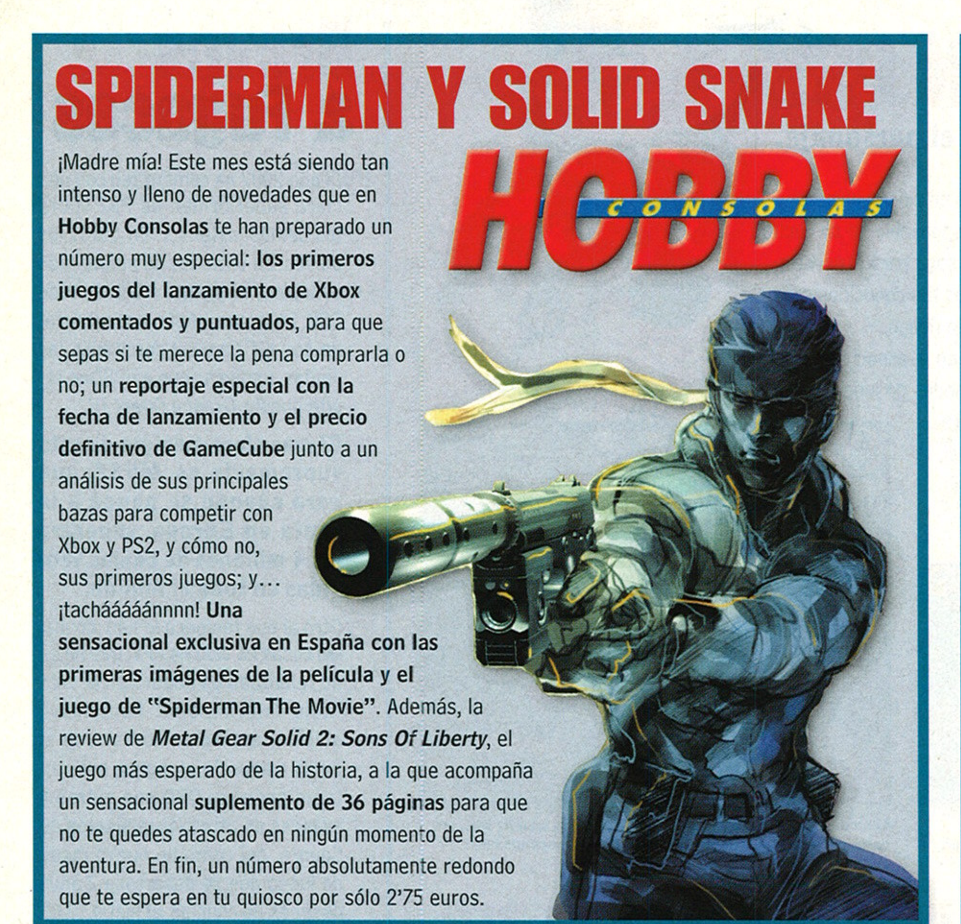


La faceta deportista de Klonoa era desconocida para nosotros, pero en vista de este mate en la red, parece que se le da bastante bien.

Breves & Fugaces

- El año 2002 ha comenzado con una clara superioridad de PS2 sobre los demás sistemas. En todos los países, de entre los 10 juegos más vendidos, al menos 7 han sido de PS2. En Japón, el año ha comenzado con *GT Concept* coronando las ventas, mientras que en PSOne repite puesto *Dragon Quest IV*.
- **El más claro ejemplo de esta supremacía es *MGS2*, que para cuando se ponga a la venta en Europa, superará los 4 millones de copias vendidas en todo el mundo.**
- Otro al que tampoco le han ido mal las cosas ha sido ha *FFX*, que ha sido relanzado en Japón con el subtítulo *International*. Esta nueva edición, aparte de contar con el juego traducido al inglés, presenta un segundo DVD con extras y avances de otros lanzamientos de Square, así como un nuevo modo de juego que se desarrolla 2 años después de concluir el juego. ¿Llegará todo esto aquí?
- **Siguiendo con Square, se rumorea que después del lanzamiento de *FFXI*, la compañía dará a conocer sus nuevas creaciones, que serán nuevas entregas de otras sagas. Ya se ha oído algo acerca de *Chrono Break* y un nuevo capítulo de *SaGa*.**
- Confirmado al 100% está uno de los modos de juego extra de *Tekken 4*, que se llamará Force Assault y que tendrá un desarrollo muy parecido al del memorable Tekken Force de *Tekken 3*. De todos modos, se esperan más sorpresas.
- **También están completamente confirmados las nuevas aventuras de los superhéroes Hulk y Daredevil, este último coincidiendo con el estreno de su película. Otro que también vuelve es Indiana Jones.**
- Y hablando de otros que regresan: este mes han sido anunciados de manera oficial *Dave Mirra 3*, *Red Faction 2*, *Galerians: Ash* y *Nightmare Creatures 3* (que no llegará

SPIDERMAN Y SOLID SNAKE



¡Madre mía! Este mes está siendo tan intenso y lleno de novedades que en **Hobby Consolas** te han preparado un número muy especial: **los primeros juegos del lanzamiento de Xbox comentados y puntuados**, para que sepas si te merece la pena comprarla o no; un **reportaje especial con la fecha de lanzamiento y el precio definitivo de GameCube** junto a un análisis de sus principales bazas para competir con Xbox y PS2, y cómo no, sus primeros juegos; y... ¡tachááááánnnn! **Una sensacional exclusiva en España con las primeras imágenes de la película y el juego de "Spiderman The Movie"**. Además, la review de ***Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty***, el juego más esperado de la historia, a la que acompaña un sensacional **suplemento de 36 páginas** para que no te quedes atascado en ningún momento de la aventura. En fin, un número absolutamente redondo que te espera en tu quiosco por sólo 2'75 euros.

NINTENDO ACCIÓN PRESENTA... ¡GAME CUBE!



Un detallado reportaje sobre GameCube y sus primeros juegos aparece en la portada del último número de Nintendo Acción. Siete páginas en las que te cuentan los secretos de la máquina, precio, detalles sobre el lanzamiento y por supuesto, los primeros juegos. Y mirando al futuro, publican las **primeras imágenes de *Turok Evolution***. En las previews destaca *Golden Sun*, un RPG de Advance que tienes que ver. Y en las guías, las nuevas entregas de *Pokémon Oro/Plata, Harry Potter GBC, Zelda: Oracle* y *Paper Mario*. En la **Revista Pokémon indicarán donde localizar a todos los Pokémon** en todas las ediciones.



Computer Hoy 88

Comienza un curso dedicado a explicar de la cabeza a los pies las claves del nuevo sistema operativo de Microsoft, Windows XP, desde cómo instalarlo hasta cómo utilizar sus elementos principales y las novedades respecto a versiones anteriores. En la sección de Hardware se **analizan ocho dispositivos multifunción** –copiadora, impresora, fax y escáner en un aparato– y se publican los resultados para que cada uno sepa si las prestaciones de cada modelo son las que le interesan y se ajustan a los precios a los que se venden. Aparte, hay una **comparativa de programas de grabación de CDs** que incluye la última versión del Nero. Y todo, por 1,75 euros.



PC MANÍA

PROTEGE TU CORREO ELECTRÓNICO

Aunque no lo sepas porque vives en otro mundo o simplemente no te interesa mucho este, **tu buzón de correo electrónico es objeto de constantes amenazas** externas. Virus de una gran potencia destructiva. Espionaje. Y publicidad salvaje. ¡Defiéndete! ¡Sigue los consejos del informe especial que publican en el número 29 de PC Manía! También analizan las **últimas novedades del mercado en hardware y software**, realizan una comparativa de escáneres y otra de bancos virtuales y, atención, desvelan **los secretos mejor guardados de los webmasters**. Si les compras por los dos CDs que acompañan a la revista, toma buena nota: en sus más de un 1,5 Gigas encontrarás **demos de File Protector Special Edition, Drive Image 5.0 y Nascar Racing 2002... y una aplicación completa, Funny Faceart.**

LA ACCIÓN EXPLOTA DE NUEVO EN Micromanía

La acción para PC está de moda, pero ¿hay posibilidad de disfrutar de algo nuevo tras *Wolfenstein* y *Medal of Honor*? Si quieres saber la respuesta, no te pierdas el nuevo número de Micromanía, donde **analizan la espectacular entrada en el género de *C&C Renegade*.** Y no se olvidan de analizar el resto de novedades y **te cuentan todo sobre *Serious Sam: Second Encounter, Sid Meier's Sim Golf, Star Wars: Starfighter, Zax*** y muchos más. Tampoco te pierdas los avances sobre los juegos más esperados y en especial de ***Praetorians*, el último bombazo de Pyro Studios**. ¿Estás listo para convertirte en un general de la legión romana? Y como se acerca el 14 de Marzo, cuando Xbox verá la luz en España, **te enseñan cómo es por dentro la consola más nueva del mercado.** Aparte de tus secciones favoritas, las soluciones de los juegos más actuales, todas las noticias del mes, los trucos... y **dos CD ROM repletos con las mejores demos del momento.**



2002 EL AÑO DE LA CONSAGRACIÓN DEL ROL EN PS2

Sobran la mitad de los dedos de la mano para contar los juegos de rol que han aparecido durante el primer año de vida de PS2, escasez que además se ha visto agravada por la ausencia de ideas novedosas y de calidad, tanto en gráficos como en el sistema de juego. Afortunadamente, esta desesperante situación va a cambiar de manera radical con la llegada de este "mágico" año capicúa, en el que las compañías con más renombre por fin van a mostrar toda su artillería pesada, de la que os adelantamos los títulos más importantes de cara a los próximos meses.

TODA SAGA TIENE UN PRINCIPIO... TAMBIÉN EN PS2

→ Final Fantasy X

Compañía: **Square**
Fecha: **Mayo-Junio 2002**
Tipo: **RPG clásico (combate por turnos)**



En *FFX* encontraremos un pequeño mapa que nos ayudará a desplazarnos por los entornos 3D.

Los combates ahora son por turnos puros y duros, lo que ha agilizado su desarrollo.



Gráficamente, Square ha echado el resto, y es una de las creaciones más ambiciosas de PS2.

Si hay una compañía que sabe de rol y, sobre todo, cómo explotar las posibilidades de una consola, esa es Square. Para el décimo capítulo de su exitosa saga, Square ha dedicado mucho tiempo en explorar las posibilidades de PS2, como ya hiciera con *FFIV* en SNES o *FFVII* en PSOne, con el objetivo de ofrecer la máxima calidad desde el principio. El resultado de este estudio salta a la vista: animaciones faciales hiperrealistas, entornos poligonales altamente detallados, efectos visuales sin precedentes, sonido 5.1 en las secuencias de vídeo, conversaciones dobladas... en fin, una lista de mejoras técnicas que deja a todas sus creaciones para PSOne a la altura del betún, desde el punto de vista técnico.



Se sabe seguro que el juego llegará traducido, aunque el doblaje quizás se quedará por el camino...

No obstante, toda esta fachada no sería nada si el sistema de juego y el argumento no estuvieran a la altura de las circunstancias. Aquí es donde Square ha echado el resto y ha creado un juego que, aunque respeta las bases de la saga, en la práctica resultará muy diferente. No habrá diferencias gráficas entre las tres zonas de juego (los combates, la exploración de las ciudades y el mapamundi), el enfoque de las secuencias de vídeo le otorgará un carácter más cinematográfico y, lo que es más importante, el sistema de combates por turnos ha sido retocado para que agrade tanto a los fanáticos de la saga como a sus detractores, y será más dinámico, rápido y contará con muchas más posibilidades (intercambio de personajes, más interactividad...).

Las últimas noticias respecto a la versión PAL, apuntan a que el juego llegará traducido, pero no doblado. Desde Sony están poniendo todos los medios para que se haga el doblaje, pero en Square no parecen estar por la labor, ya que el proceso resulta un lento y muy costoso...

LA MAGIA DE SQUARE SALTA A LA RED DE REDES

→ Final Fantasy XI

Compañía: **Square**
Fecha: **Abril (Japón). Sin confirmar en Europa**
Tipo: **RPG On-line**

Square va a ser la primera compañía en ofrecer un RPG Online, al que sólo se podrá jugar a través de Internet en compañía de otros jugadores, a los cuales no tenemos ni porqué conocer. Gráficamente va a estar muy por encima de otros juegos Online, y por el momento no se sabe si saldrá de Japón, aunque soñar es gratis.



Para "crear" a nuestro personaje podemos escoger entre 5 razas, distintas ropas y trabajos...



FFXI apostará por la comunicación, y será posible chatear y cooperar con otros jugadores.

→ Otros lanzamientos

→ STAR OCEAN 3

- Compañía: **Enix**
- Fecha: **Sin confirmar en Europa**
- Tipo: **RPG clásico**



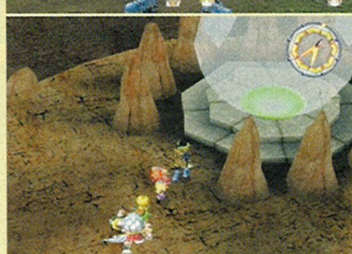


Es otra de las sagas de rol con más renombre en Japón. En esta nueva entrega se mantendrá su sistema de juego, en el que controlamos a unos cuantos protagonistas de forma separada, pero en un espacio temporal idéntico.

→ GRANDIA 2

- Compañía: **Game Arts**
- Fecha: **Sin confirmar en Europa**
- Tipo: **RPG clásico**





Grandia es otra de las sagas veteranas y hace escasos meses, esta secuela fue lanzada en los EE.UU. Aunque no está confirmado, es probable que *Grandia 2* nos llegue vía Ubi Soft. De él os podemos decir que se trata de uno de los RPG de corte más clásico, que presenta combates por turnos, mazmorras y un "look" supedeformed.

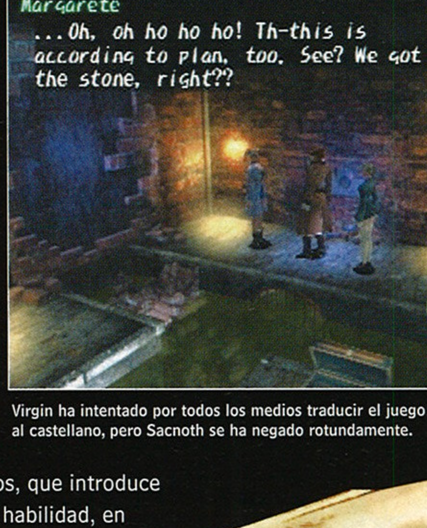
EL PRIMER JUEGO DE ROL DEL AÑO 2002

→ Shadow Hearts

Compañía: **Sacnoth**
Fecha: **Marzo 2002**
Tipo: **RPG clásico (combates por turnos)**



El indicador que aparece en la parte superior derecha de la pantalla pondrá a prueba nuestra habilidad para realizar combos de ataques.



Virgin ha intentado por todos los medios traducir el juego al castellano, pero Sacnoth se ha negado rotundamente.

Los responsables de *Koudelka* se estrenan en PS2 el mes que viene con un título de corte clásico, pero no exento de novedades.

Shadow Hearts nos invitará a salvar una vez más a la Tierra, ahora amenazada por cuatro poderosos demonios. Aunque ésta será la trama principal, los protagonistas disfrutarán de historias paralelas que nos permitirán conocerlos un poco más.

La novedad más importante de *SH* será su divertido sistema de combates por turnos, que introduce un componente de habilidad, en forma de ruleta que tendremos que parar en determinadas zonas para realizar demoledores combos. Además, todos los personajes podrán realizar hechizos mágicos y ataques especiales, e incluso podrán transformarse en poderosas bestias.

SH seguirá un esquema estético similar al de muchos RPGs de PSOne, con personajes poligonales y fondos renderizados, aunque con una calidad general muy superior.

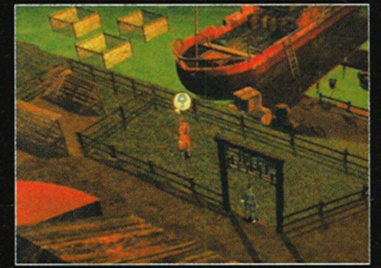
Si las cosas no se tuercen, será el primer juego de rol del año 2002 y por desgracia, y pese a los esfuerzos de Virgin, que es quien lo va a distribuir en España, no llegará traducido.



Los protagonistas pueden realizar conjuros y, en algunos casos, pueden transformarse en bestias.



Como en todo los juegos de rol, no faltarán los combates contra poderosas criaturas.



Los personajes utilizarán "emoticones" para expresarse durante la exploración.



Para disfrutar plenamente del juego será casi imprescindible poseer un buen nivel de inglés.

SQUARE Y DISNEY JUNTAS EN UN PROYECTO LLENO DE FANTASÍA

→ Kingdom Hearts

Compañía: **Square**
Fecha: **Noviembre-Diciembre 2002**
Tipo: **Action RPG (juego de rol de acción)**



El talento de los creativos de Disney se ha unido al de Square para crear un juego de rol de acción que recogerá lo mejor de cada casa. Por su parte, Square aportará todo lo que sabe de juegos de rol y lo adaptará para que lo disfruten tanto grandes como pequeños; mientras que Disney pondrá sus clásicos incombustibles, como Mickey, Tarzán, Goofy o Pluto.



En *Kingdom Hearts* coincidirán personajes tan dispares como los Mogs, Dumbo, Cloud de *FFVII*...

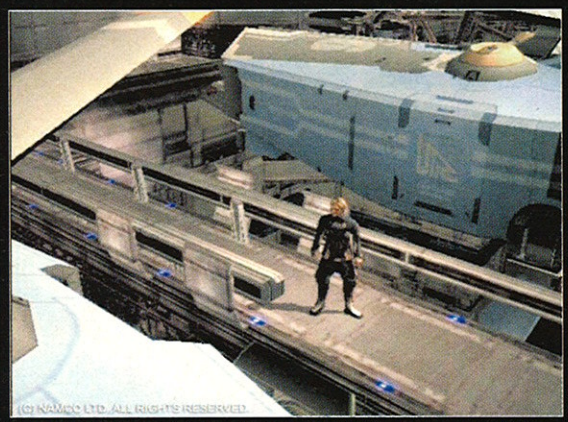


El objetivo será salvar a Mickey, para lo que tendremos que recorrer diversos mundos Disney.

EL ALUMNO MÁS AVENTAJADO DE SQUARE

→Xenosaga

Compañía: **Monolith Software (Namco)**
Fecha: **Sin confirmar en Europa**
Tipo: **RPG clásico (combate por turnos)**



Como en *Final Fantasy X*, todos los elementos gráficos, tanto escenarios y personajes, son poligonales y presentan un elevado nivel de detalle.



Los combates serán muy vistosos y espectaculares, y pondrán en pantalla un montón de giros de cámara, efectos de luz y explosiones.

En su etapa más prolífica en PSOne, Square alumbró *Xenogears*, uno de los RPGs que más hondo ha calado entre sus seguidores. Al concluir su desarrollo, Square echó a la calle a todos sus responsables, que fueron rápidamente acogidos por Namco, y que actualmente están preparando este RPG "serializado", es decir, que se pondrá a la venta en capítulos.

A grandes rasgos, *Xenosaga* será la "precuela" de *Xenogears*, en la que se nos explicará el porqué de muchas cuestiones que suscitaron dudas en el juego original, como porqué los Gears o Mechas, que son el centro del argumento, estaban enterrados y escondidos por todo el planeta al comenzar la aventura.

Lógicamente, al ser una precuela, los protagonistas serán distintos y, por lo que ya hemos visto, las féminas, los robots y los "guaperas" tendrán un papel estelar y un tratamiento gráfico inspirado en el anime. Los combates por turnos seguirán la herencia de la saga *FF*, serán muy espectaculares y en ellos participarán hombres y robots.

Gráficamente no tendrá nada que envidiar a la décima maravilla de Square, ya que la inmensa mayoría de los programadores y grafistas que están trabajando en él, cerca de 100 personas, han pasado de Square a las filas de Namco.

Sony todavía no ha podido confirmarnos posibles fechas de lanzamiento, pero nosotros pensamos que podría llegar en el invierno, si no antes. Veremos.



Xenosaga estará muy influenciado por el "look" anime, como es el caso de estas jovencitas.



El juego estará salpicado por detalles de otros títulos, como la infiltración de *Metal Gear Solid*.



Xenosaga contará con un muchas secuencias de vídeo, tanto CGs como con el motor del juego.

LA MEJOR SAGA DE KONAMI TAMBIÉN CONTINÚA EN PS2

→Suikoden III

Compañía: **Konami**
Fecha: **Sin confirmar en Europa**
Tipo: **RPG clásico (combates por turnos)**

Es otro de los clásicos de PSOne que se ha beneficiado del salto generacional de consolas para ofrecer un esquema de juego similar, con cierto tono estratégico, y un sorprendente salto gráfico en el que encontraremos genialmente recreadas distintas especies, unos entornos tan grandes como complejos y unos combates con multitud de enemigos en pantalla.


Los combates se caracterizarán por la cantidad de unidades que pondrán en pantalla.


Junto a "humanos" encontraremos magos, reptiles y hasta unos curiosos patos parlanchines.

→Otros lanzamientos

→.HACK

- Compañía: **Bandai**
- Fecha: **Verano 2002 (Japón)**
- Tipo: **RPG clásico**





Bandai prepara una nueva serie de animación, que será la base sobre la que se asentará *Hack*. La serie está relacionado con un mundo fantástico, que forma parte de un sistema de juegos basados en la realidad virtual.
En un principio el juego se va a serializar, y la primera parte verá la luz en verano.

→DUAL HEARTS

- Compañía: **Sony**
- Fecha: **Febrero 2002 (Japón)**
- Tipo: **RPG clásico**



Coincidiendo con el día de San Valentín, Sony lanzará en Japón su nuevo RPG, que por lo que se sabe, estará muy ligado con *Legend Of Legaia*, uno de sus mejores RPGs para PSOne. Salvando las distancias, *Dual Hearts* presentará un tratamiento gráfico similar, y un sistema de combates basado en los combos.

Rally Championship
Alta velocidad, baja temperatura



Nos fuimos al Círculo Polar Ártico para conocer en exclusiva cómo será *Rally Championship*, el próximo juego de rally que llegará a PS2.

Los manuales de periodismo dicen que, ante la perspectiva de una buena noticia, nada debe detener a un reportero. Por eso, cuando conseguimos la exclusiva para cubrir el Artic Rally 2002, durante el cual SCI iba a presentar la versión para PS2 de su *Rally Championship*, fuimos corriendo a hacer las maletas... a pesar de que la competición se celebraría en Finlandia en pleno mes de enero, y eso significaba que la temperatura allí iba a rondar ¡¡los 30 grados bajo cero!!

Ahora, ya de vuelta en la redacción, podemos afirmar dos cosas: primero, que en España se está muy calentito; y segundo, que lo que más nos ha llamado la atención del juego es su planteamiento, que se esfuerza por encontrar un peliagudo equilibrio entre el estilo más arcade y la simulación.

TODO UN VETERANO EN EL MUNDO DE LOS RALLIES.

Para poneros sobre la pista de *Rally Championship*, os diremos que esta versión para PS2 va a convertirse en el sexto capítulo en la historia de una licencia cuyos coches ya han rodado anteriormente por los circuitos de PC y PSOne. Su desarrollo corre a cargo de Warthog, una compañía británica y, si todo sigue el calendario previsto, lo encontraréis en las estanterías de vuestra tienda de videojuegos favorita a lo largo del próximo mes de mayo.



Un bonito atardecer británico... y una granja en medio de la pista. ¿No piensan estos ingleses?



El diseño de los tramos, con pocas curvas, irá en favor de la velocidad. ¡Y cuanto más aceleerooo!


El modo Multijugador incluirá carreras a dobles, y también a cuatro "linkeando" dos consolas.

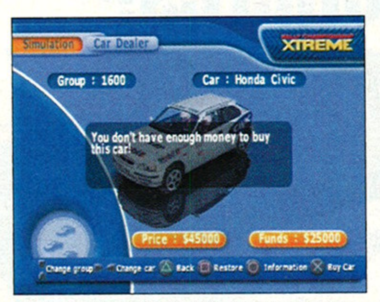


Disculpe, ¿le importaría hacer un derrape para que lo vieran nuestros lectores? Así, gracias.

¿QUERÍAS COCHES REALES? PUES TE DARÁS GOLPES REALES

→ Lo siento, no vi ese árbol

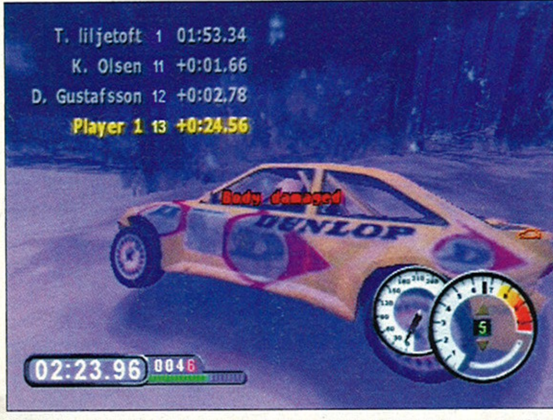
Aunque en *Rally Championship* no estarán Makinen, Sainz y compañía, sí podremos elegir entre 25 vehículos reales. Además, el juego utilizará un motor gráfico ideado especialmente para reproducir la física real de los coches. Su trabajo se divide en tres partes: Impulse System, Integration System y Collision Response System, que corresponden al impacto, al movimiento que produce y a los efectos resultantes. Hablando "en cristiano", esto significa que los coches se deformarán con cada golpe que nos demos, así que será mejor que nos hagamos un seguro a todo riesgo.



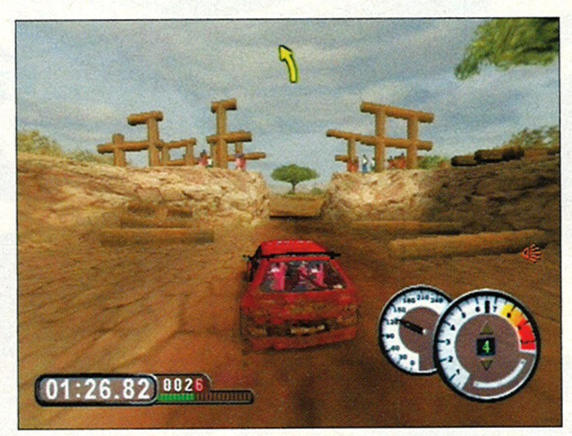
Según subamos de categoría, los coches serán más caros. ¿Por cuánto saldrá éste en euros?



La voz del copiloto estará doblada. En casos así, gritará: "¡te dije curva a la izquierda, idiota!".



Los daños del vehículo afectarán también a la mecánica. "Body damaged", en castellano, significa algo así como "te has cargado la junta de culatas".



Con lo reluciente que estaba el coche en la línea de salida, y mirad cómo se ha puesto de barro. Otra vez a lavarlo, ¡y estoy harto de tanto frotar!

¿Y cuáles van a ser los puntos fuertes de *Rally Championship*? Parece claro que sus creadores han pensado: "la licencia oficial del mundial la tiene *World Rally Championship*, y como no podemos competir con eso, buscaremos una nueva orientación". Dicho y hecho, porque los chicos de SCI y Warthog insistieron durante el viaje en que su juego va a ser mucho más accesible, capaz de darnos diversión plena desde la primera carrera. Nosotros pudimos comprobar, mando en ristre, que no va a hacer falta pasar por un curso de conducción (léase horas de práctica) para conseguir que nuestro coche se mantenga en la carretera al trazar una curva. Como os dijimos antes, la forma de pilotaje va a ser totalmente arcade,

El juego de SCI nos va a proponer un estilo de pilotaje muy arcade, en el que la velocidad será el elemento principal.

pensado para disfrutar de la máxima velocidad mientras sale humo del botón del acelerador en nuestro mando.

ANTES DE SALIR, HABRÁ QUE PASARSE POR EL TALLER.

Pero también os hablábamos de una parte de simulación, y es que el mayor realismo lo encontraremos entre una carrera y otra, cuando tengamos que rascarnos el bolsillo para arreglar nuestro coche, "maquearlo" con nuevos componentes, o incluso cambiarlo por otro más potente si nos llega el dinero.

Aquí sin embargo encontramos uno de los puntos más polémicos, porque la necesidad de poner a punto el coche no encaja bien con una forma de conducir tan directa. Nosotros se lo comentamos a Pete Hickman, productor del juego, quien nos aseguró que nuestro punto de vista les iba a venir muy bien para pulir los defectos antes de darle el OK definitivo. Así que en el avión de vuelta a España nos trajimos la promesa de que elevarán el nivel de dificultad para que las carreras de *Rally Championship* sean más exigentes. Habrá que esperar a mayo para verlo, pero si la cumplen, ya os podéis ir abrochando el cinturón.

Si el sol no os ciega, distinguiréis uno de los coches secretos: el clásico Lamborghini Diablo.



En las carreras donde llueva o nieve, será mejor que nos metamos dentro del coche, ¿no creéis?



Podremos oír los gritos del público, aunque esto es África, así que ni idea de lo que nos dicen.

ASÍ ES LA CARRERA MÁS FRÍA DEL MUNDO

→ Yo sobreviví al Artic Rally



Tras cruzar un bosque nevado a 150 Km/h, comprendimos que te ajustan el cinturón de seguridad para que no saltes del coche presa del pánico.

En este viaje a Finlandia para seguir el Artic Rally hemos comprobado cómo viven los rallies en el país que más pilotos con nombre acabado en "inen" ha dado a este deporte. Dado que estar allí es como meter la cabeza en el congelador, parece lógico que les encante esto de conducir... con la calefacción puesta. Eso sí, los aficionados resisten temperaturas de -30° para ver pasar los coches. Nosotros pudimos ir de copiloto en uno, y os aseguramos que todavía nos dura el temblor de las piernas.



Como veis, las carreteras nevadas típicas del Artic Rally también estarán en el juego de SCI.



Esta señal nos avisaba del peligro de que salieran criaturas del fondo del río helado, pero nos acercamos y no vimos ninguna...

LA VUELTA AL MUNDO EN 6 RALLIES

→¿Qué superficie prefieres?

En el modo Simulación participaremos en 6 rallies diferentes divididos en un total de 36 tramos (efectivamente, eso nos da 6 tramos por rally). Pero lo mejor es que la variedad va a estar presente en todo momento, porque al visitar distintas partes del mundo, correremos sobre todo tipo de superficies. Así, las tres pruebas del Rally de Gran Bretaña (Gales, Escocia y Manx) nos llevarán por barro y asfalto; habrá nieve en el Artic Rally, y la grava y los caminos de arena serán habituales en el Rally USA y en el Rally Safari.



Este mapa pertenece a uno de los tramos del Artic Rally. Como veis, los diseñadores se lo han currado para que los escenarios sean muy realistas.



Se ve que la entrega de premios también tendrá su secuencia. ¡Esperamos llegar a verla en el juego final!



Un boceto previo del Rally Safari. Cada elemento del circuito está previsto aquí.



Este dibujo no nos ha quedado muy claro: ¿acaso pretenden que sigamos las flechas? ¿Y los espectadores qué opinan?

ÉSTE VA A SER EL GRAN AÑO DE LOS JUEGOS DE RALLY EN PS2

→Los rivales afinan su motor

■ GTC AFRICA



- ¿Quién está al volante? **Rage Software**
- ¿Qué tipo de carreras nos va a ofrecer? **Coches reales (Ford, Pontiac, Subaru, Mitsubishi, etc.) compitiendo entre sí, no contra el crono, en 19 circuitos africanos. Sus creadores aseguran que veremos unos paisajes alucinantes.**
- Suena bien, ¿y cuándo dices que saldrá? **A finales de año.**

■ COLIN McRAE RALLY 3



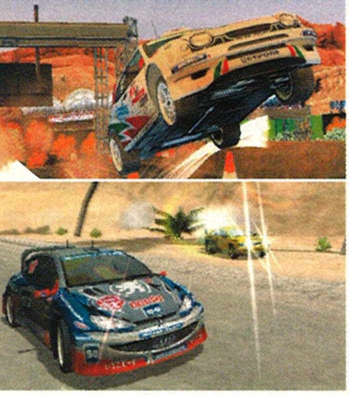
- ¿Quién está al volante? **Codemasters**
- ¿Qué tipo de carreras nos va a ofrecer? **El planteamiento es bien fácil: tú eres McRae, y debes llevar su Focus a la victoria en carreras por 8 países. Dicen que el modelo del coche será 16 veces mejor que el de la segunda parte.**
- Suena bien, ¿y cuándo dices que saldrá? **Anunciado para otoño.**

■ V-RALLY 3



- ¿Quién está al volante? **Infogrames**
- ¿Qué tipo de carreras nos va a ofrecer? **Otro de los clásicos de la simulación de rally, que esta vez promete gráficos de lujo con 16.000 polígonos por coche y tramos de pista diseñados individualmente cada 500 metros.**
- Suena bien, ¿y cuándo dices que saldrá? **Previsto para junio.**

■ RACE OF CHAMPIONS



- ¿Quién está al volante? **Activision**
- ¿Qué tipo de carreras nos va a ofrecer? **Se han propuesto trasladar a PS2 la competición que cierra la temporada de rally. Se celebra en Canarias, y enfrenta a los pilotos del mundial en emocionantes carreras uno contra uno.**
- Suena bien, ¿y cuándo dices que saldrá? **Saldrá en Julio.**

Metal Gear Solid 2

El nuevo milagro de Kojima



Una de las grandes novedades de *MGS2* es la posibilidad de pillar por sorpresa a los soldados, quedando a nuestra merced.

Si te gustó *Metal Gear Solid*, esta segunda entrega te va a alucinar. Y es que tiene todo lo necesario para convertirse en el nuevo hito de los videojuegos. Estás avisado.

Único, innovador, sobresaliente, obra maestra, genialidad... cualquier calificativo que ensalce la grandeza de una creación, sirve para definir la última superproducción de Konami, un juego para el que sobran presentaciones y que va a convertirse en el estandarte de una nueva generación de videojuegos. Nunca antes habíamos visto algo tan grande, sorprendente y tan "currado" en todos los aspectos. Estamos ante una de esas producciones que resulta difícil criticar porque están muy por encima de todo lo visto anteriormente. Pero vayamos por partes.

***MGS2* SIGUE LA ESTELA DE** sus antecesores, y adopta un planteamiento casi idéntico, en el que nos convertimos en un comando especial preparado para resolver las misiones más complejas.

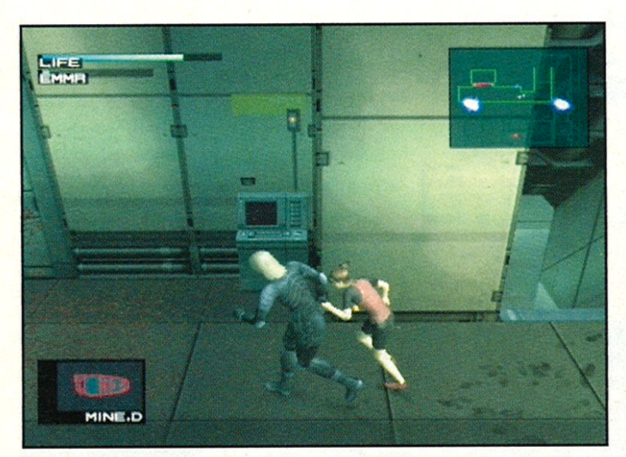
Como en muchas películas, trabajaremos en solitario, por lo que tendremos que actuar en silencio, sin ser vistos y pillando al enemigo por sorpresa. Para ello contamos con un amplio abanico de acciones, como descolgarse, estrangular a los soldados por la espalda o reptar, así como un buen puñado de armas y artilugios.

En este sentido, *MGS2* ofrece al jugador una increíble lista de novedades respecto a su antecesor. Es posible esconderse en los armarios, utilizar una acertada vista subjetiva, arrastrar los cuerpos de los enemigos y un sinfín de acciones más que convierten a

Raiden tiene a su alcance una mayor variedad de aparatos y artilugios, como este potente micrófono.



Gracias a la vista subjetiva podremos ver mucho mejor lo que sucede alrededor nuestro, algo imprescindible sobre todo en el fragor de la batalla.



Como en *ICO*, en algún momento del juego tendremos que ir de la mano con algún que otro personaje femenino que precisa nuestra ayuda.



Más completos que los Action Man

Tanto Raiden como Snake cuentan con un extenso catálogo de acciones y habilidades que tendremos que desplegar y dominar para llevar a buen puerto sus respectivas misiones. Muchas de estas acciones ya estaban en su antecesor, pero sorprende la cantidad de nuevos movimientos que se han incluido sin complicar en absoluto su excelente sistema de control. A continuación os indicamos algunas de las novedades más sorprendentes:



Arrastrar cuerpos: para no dejar evidencias, lo mejor es "mover" las pruebas a otros lugares, o también...



Esconder cuerpos: es posible guardar los cuerpos en taquillas y WCs para que no estén a la vista de nadie.



Descolgarse: si somos detectados, Raiden puede desaparecer si se queda colgando de los salientes.



Inutilizar radios: si podemos huir, un disparo certero evitará que los soldados pidan refuerzos.

MGS2 en el juego de acción más completo, realista y con más posibilidades de la historia. Y eso por no hablar de la Inteligencia Artificial de los enemigos, que es la verdadera esencia del juego. Ahora, ante el peligro, los soldados actúan en grupos, usan su radio para pedir refuerzos, se mantienen en continuo contacto con sus superiores o utilizan escudos para protegerse... a menos que les pongamos en su camino revistas para entretenerles o golpeemos las paredes para llamar su atención.

POR SI TODAS ESTAS NOVEDADES JUGABLES fueran poco, Konami ha repartido el protagonismo entre dos personajes completamente distintos. Por un lado, Snake protagoniza las dos primeras horas del juego, que se

MGS2 es una de esas obras maestras que no debéis dejar de tener, y que por si sola justifica la adquisición de una PS2.

corresponden con el escenario visto en la demo incluida con *Z.O.E.* A partir de ahí, el testigo pasa a Raiden, un joven sin experiencia en misiones reales, que tiene que introducirse en una base marítima para salvar al Presidente de los EEUU, secuestrado durante una visita oficial.

Este "pequeño" detalle, la menor presencia de Snake, es el aspecto que más ha sorprendido, ya que Snake ha sido el protagonista indiscutible de todos y cada uno de los *Metal Gear* que han visto la luz desde MSX, algo que nos descolocó durante los primeros minutos de juego con Raiden. Y es que Raiden no transmite el mismo carisma que el "HOMBRE".

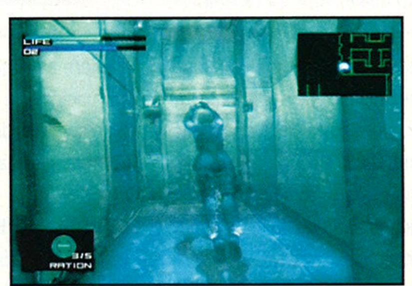
No obstante, este pequeño inconveniente se contrarresta con un nuevo escuadrón de enemigos, llamado Dead Cell o Célula Muerta, en el que tienen cabida unos cuantos desahuciados de los grupos »

MGS2: el hijo de la vanguardia técnica

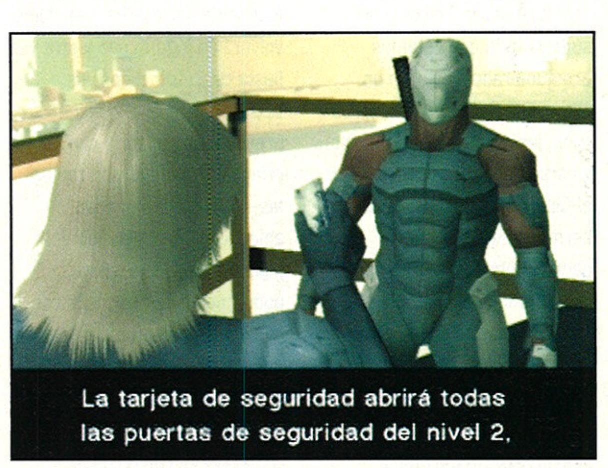
Uno de los mayores méritos de *MGS2* ha sido empujar la calidad técnica hasta límites insospechados. No sólo los escenarios, los modelos y las animaciones están muy por encima de la media, sino que los efectos visuales, como explosiones, humo y agua, no tienen nada que ver con los de otros títulos. Y eso por no hablar de la interactividad...



Los escenarios son tremendamente interactivos.

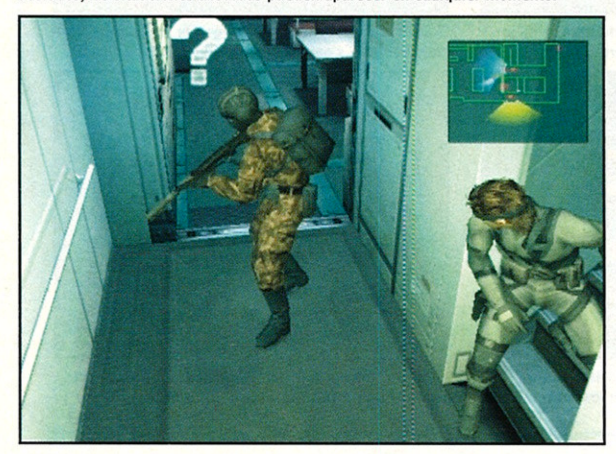


El agua y sus ondulaciones parecen casi reales.



Las voces del juego están en inglés, aunque los textos han sido traducidos al castellano para que todo el mundo pueda seguir el argumento sin problemas.


La tónica general del juego es bastante seria, aunque dependiendo de nuestras acciones, las situaciones absurdas pueden aparecer en cualquier momento.





Los miembros de Dead Cell

El grupo que ha secuestrado al presidente está formado por una serie de personajes aún más fantásticos que los del primer *MGS*, entre los que hay vampiros y una chica a la que resulta imposible acertarle con un disparo. Son otro de los muchos atractivos que encierra el juego, aunque para no engañar a nadie, ninguno de ellos alcanza el atractivo de Psycho Mantis, aunque los duelos son mucho más impresionantes a nivel técnico.


Vamp puede caminar sobre el agua y lanza cuchillas.


Fortune tiene el extraño don de repeler los proyectiles.


En *MGS2* no podía faltar un duelo contra un avión.

Snake ha dejado su puesto a Raiden, un golpe de efecto que descolocará a los más fieles seguidores de la saga MGS.

» especiales del ejército, como un experto en explosivos, una especie de vampiro o una misteriosa chica, que tiene el don de repeler las balas. Sobra decir que los duelos contra todos ellos resultan épicos, brillantes, y ponen en pantalla un espectáculo técnico muy superior a lo que estamos acostumbrados a ver en un juego. En cualquier caso, todos ellos, junto con los protagonistas y personajes secundarios, como el Ciborg Ninja, Otacon o su hermana Emma, están genialmente construidos tanto física como psicológicamente, y vuelven a ser de nuevo otro de los muchos atractivos que nos ofrece el juego.

No vamos a centrarnos en ningún aspecto más de la historia, porque merece la pena que la descubráis por vosotros mismos. Eso sí, tampoco vamos a callar sus otras excelencias.

UNA DE LAS GRANDES VIRTUDES de *MGS2* es que es ante todo muy divertido, y tiene lo que los americanos llaman "Replay Value", es decir, volverás a jugarlo una y otra vez hasta descubrir todos sus secretos. Y es que, aunque presenta una historia con un principio y un final, son tantas las variables que quedan abiertas a la exploración del jugador que, sin exagerar, podríamos hacer una lista con todos y cada uno de los detalles que encierra y no cabría todo en estas 4 páginas. Hay un montón de situaciones hilarantes, tanto con el Codec como con el entorno y los soldados, y tan dispares los resultados, que hasta la forma de acabar con los enemigos puede convertirse en todo un arte.

No menos atractivo resulta su abrumador apartado gráfico. Es, sencillamente, lo más espectacular que se ha visto en PS2, y presenta ciertos efectos como la recreación del agua, la lluvia y sus salpicaduras o el vaho, que dan un paso adelante en cuanto a realismo.

Y eso por no hablar del apartado sonoro, que cuenta con una banda sonora de lujo y un soberbio catálogo de efectos de sonido. La guinda la pone el sonido Dolby Digital 5.1, que está presente en todas las secuencias de vídeo, y que confiere al juego la misma profundidad de audio que una gran superproducción cinematográfica.

AUNQUE MGS2 ES UNA OBRA MAESTRA en toda su extensión, también tiene sus defectos, que por supuesto, tampoco nos vamos a callar. El más claro de todos es la falta de doblaje al castellano: si hay un juego que merecía estarlo, tras los buenos resultados de su antecesor, ése era MGS2. Sabemos que los responsables de Konami España han hecho todo lo posible, y que no ha sido doblado a ningún otro idioma que no sea el inglés, pero no por ello deja de ser un punto negro en su expediente. Lo ideal hubiera sido incluir ambos doblajes, castellano e inglés,

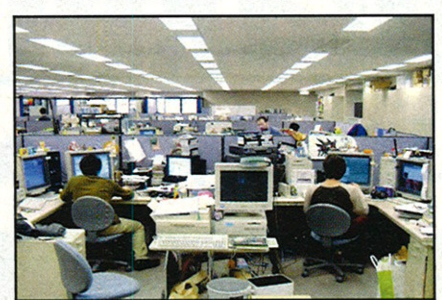
El desarrollo de *MSG2* encierra incontables sorpresas, desde inutilizar bombas con un spray, a proteger a un personaje con un rifle de precisión.

Todo un lujo para la versión europea

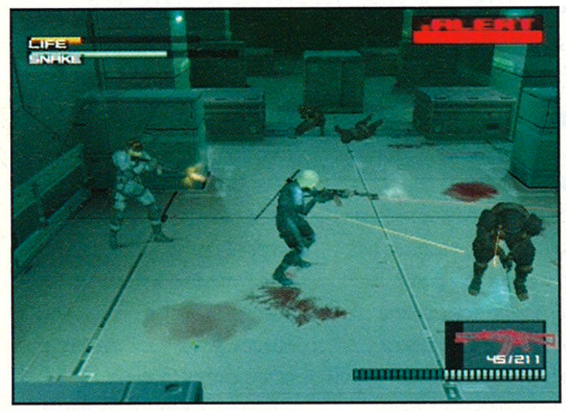
La versión PAL de *MGS2* va a ser la más completa de todas, ya que aparte de incluir los modos extra de la versión japonesa (un Survival contra los jefes finales y Casting Theater), contará con un vídeo DVD repleto de entrevistas y material adicional.



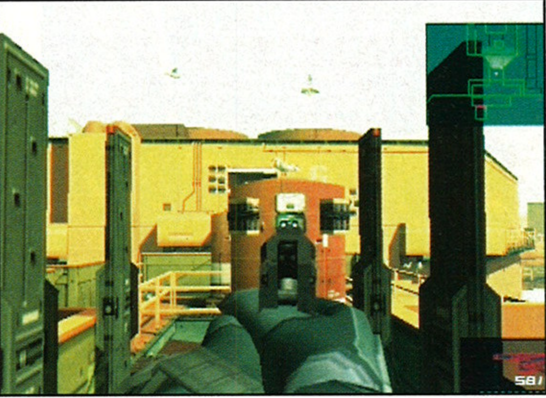
En Casting Theater es posible alterar las escenas de vídeo.



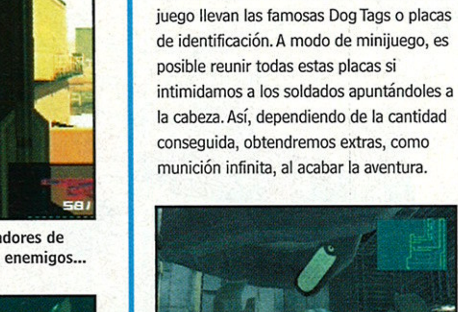
El DVD vídeo tendrá galerías de imágenes, entrevistas...



Sólo al final del juego Raiden y Snake cooperarán codo con codo en su carrera para alcanzar y destruir el proyecto "definitivo" de Metal Gear.



La vista subjetiva también es vital para desactivar los temporizadores de explosivos, destruir las cámaras, abatir de un solo disparo a los enemigos...



Identifícate, soldadito...

Casi todos los soldados que aparecen en el juego llevan las famosas Dog Tags o placas de identificación. A modo de minijuego, es posible reunir todas estas placas si intimidamos a los soldados apuntándoles a la cabeza. Así, dependiendo de la cantidad conseguida, obtendremos extras, como munición infinita, al acabar la aventura.



Para conseguir las placas, debemos apuntar a la cabeza de los soldados.



Konami realizó un concurso para incluir nombres reales, y este es el resultado.



como ya ha hecho *Jak & Daxter*, ya que el doblaje americano es excepcional. Menos graves nos parecen algunos defectos del argumento, como el propio epílogo de la aventura, que está un poco forzado para dejar abierta la historia.

Son sólo dos defectos en un juego grandioso, que en su conversión PAL se ha beneficiado de los extras de la versión japonesa y de uno exclusivo para Europa: un DVD adicional con material inédito, la mejor forma de premiar a los que más hemos tenido que esperar para su lanzamiento.

MGS2 lleva cierto tiempo a la venta en USA y Japón, donde ya ha superado la cifra de 3 millones de copias vendidas.

Por todo esto, tanto si conoces las excelencias de la saga *MGS* como si no, no nos queda más remedio que recomendar esta pedazo de obra maestra a todos los propietarios de una PS2, ya que pocas veces hemos tenido la oportunidad de disfrutar de un juego tan grande, magistral y excepcional en todas sus dimensiones. Si tienes una PS2 no lo dudes: corre a por él YA.



METAL GEAR SOLID 2
Konami • Aventura de acción

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1**
Precio: **64,99 € (10.813 ptas.)** — Edad: **+18**
Memory Card 2 (75 Kb) — Dual Shock 2

Gráficos **10** — Sonido **10** — Diversión **10**

- Los Gráficos, el sistema de juego, la IA, la música... ¡¡todo es genial!!
- No está doblado al castellano.
- Preferimos a Snake, no a Raiden.

10

MGS2 es, en estos momentos, uno de los mejores juegos, si no el mejor, que puedes encontrar para PS2, tanto por calidad técnica como por sistema de juego.

Maximo

Una leyenda adaptada al Siglo XXI

Si eres de los que aún recuerdan con nostalgia sagas como *Ghost´n Goblins*, te encantará saber que *Maximo* ha heredado su misma vocación por la diversión.

De la época dorada de las recreativas, cuando lo que importaba era la diversión sin complicaciones, nosotros nos quedaríamos con *Ghost´n Goblins*, un revolucionario arcade que nos invitaba a convertirnos en un caballero de reluciente armadura para rescatar a una princesa de las garras del mal, encarnadas en demonios, zombis, fantasmas y otros seres del más allá. En su mecánica confluían la acción y las plataformas, puestas al servicio de la diversión más directa. Pues bien, más de 15 años después, Capcom ha desenterrado esta fórmula y la ha puesto al día para que resplandezca más que nunca.

Maximo es, ni más ni menos, un *Ghost´n Goblins* adaptado a las 3D y enriquecido con muchísimos elementos novedosos, como la existencia de un montón de objetos que amplían las habilidades del protagonista o escenarios poligonales que se deforman a nuestro paso. Pese a estas innovaciones técnicas, el objetivo del juego es el mismo, salvar a la princesa, aunque antes tendremos que liberar a 7 sacerdotisas y acabar con los guardianes que las custodian.

AUNQUE SE PODRÍA HABER OPTADO por un desarrollo idéntico al del juego original, es decir, una sucesión de niveles, finalmente *Maximo* se ha plasmado de una forma similar a la saga *Crash Bandicoot*, en el sentido de que desde los 7 mundos temáticos

Recoger distintos tipos de ítems, como hadas y monedas, será imprescindible para progresar sin problemas.

El juego está compuesto por siete mundos temáticos, y se ambientan en cementerios, pantanos, zonas heladas...



Como los grandes arcades, *Maximo* presenta un fuerte componente plataformero, y en casi todos los niveles tendremos que demostrar nuestra habilidad en el salto.

Las mil y una formas del mal

Los enemigos son la salsa de los juegos de la saga *Ghost´n Goblins*, y *Maximo* no es una excepción: hay esqueletos, zombis, cuervos, plantas carnívoras... y, por supuesto, jefes finales, entre los que se cuentan un hechicero Vudú y un clon de Frankenstein. En todos estos casos, y muchos otros más, el tratamiento gráfico busca la sonrisa, no el terror.



Cada uno de los 7 mundos que componen el juego tiene sus propios tipos de enemigo.



Algunos, como los fantasmas, aparte de quitarnos vida se comerán nuestros objetos.



Los enemigos finales son los más difíciles, y para vencerles hay que seguir una rutina.



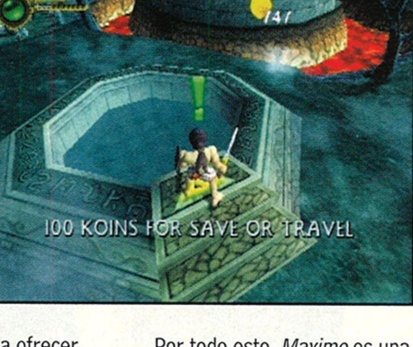


Maximo es un homenaje a sus antecesores, y es posible desde quedarse en "gayumbos" a quedar hechizado.



Como en las Coin Ops, contamos con unos cuantos créditos para completar el juego, aunque podemos conseguir más.





Capcom ha resucitado su mejor clásico en un título refrescante y original, que lo apuesta todo por la diversión.

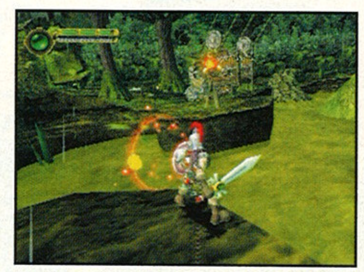
que componen el juego, como el cementerio o el pantano, accedemos a los niveles en el orden que queramos. Las similitudes con *Crash* continúan en otros apartados, como la forma de acceder a los jefes finales, la recolección de objetos o la cantidad de secretos y zonas ocultas que encierran los niveles. No obstante, el concepto de juego en su conjunto es más complejo y ambicioso que cualquier *Crash,* como demuestra el gigantesco sistema de iconos para mejorar los ataques o la cantidad de objetos dispersos por los escenarios, como monedas para comprar objetos, hadas para conseguir continuaciones o llaves para abrir puertas cerradas. Lo mejor de todo es que pese a esta grandes posibilidades, en el fondo *Maximo* es un arcade de los de toda la vida, que por muchos adornos que le pongan, busca la diversión inmediata, sin mayores complicaciones.

EN EL APARTADO GRÁFICO, *Maximo* también es un homenaje a su antecesor, ya que no busca el realismo característico de la actual generación de juegos, pero sí utiliza fenomenalmente los medios actuales para ofrecer unos escenarios y personajes por encima de la media. Eso sí, se mantiene el "look tétrico-divertido" de la saga, pero mostrando numerosos efectos visuales, como luces y sombras, niebla volumétrica o las deformaciones de los escenarios a nuestro paso.

Por todo esto, *Maximo* es una auténtica gozada que ha sabido combinar el potencial técnico actual con la magia de los juegos de los 80. Sin duda, una "joyaza" en toda regla, y un título obligado tanto para los amantes de la saga como para aquéllos que quieran disfrutar de un juego fabuloso.

Un héroe "polivaliente"

Uno de los aspectos más novedosos de *Maximo* es su completo sistema de ítems y habilidades, mediante el cual el protagonista moldea sobre la marcha su catálogo de acciones. Así, empezamos con un mísero par de ataques, y podemos acabar con una larga lista de habilidades, como lanzar el escudo, atraer objetos... y un larguísimo etcétera.



Al recoger ciertos ítems podemos realizar acciones y combos de ataques nuevos.



Pulsando el botón Select aparece el menú de habilidades, que estará en castellano.



Herdy Gerdy

Ser pastor nunca fue tan divertido

¿Quién dijo que conducir un grupo de animales hasta su corral no tiene ningún atractivo? Eidos y Core han logrado hacer de esta idea una de las aventuras más originales para PS2.



Si siempre creísteis que la vida de los pastores era de lo más tranquila y aburrida, es que no habíais visto *Herdy Gerdy*.

La acción nos coloca en la piel de Gerdy, el hijo de un afamado pastor que debe derrotar al malvado Sadorf en un torneo de pastoreo. Para ello, deberemos recorrer 35 fases llenas de plataformas y de personajes con los que interactuar, que nos ayudarán o encomendarán tareas para obtener así las herramientas necesarias para nuestra misión: llevar a su corral a las criaturas que campan a sus anchas por los mapeados. Esto, que puede parecer sencillo, se complica notablemente al avanzar en el juego.

DURANTE NUESTRO VIAJE encontraremos hasta 12 tipos de criaturas diferentes, cada una con características propias y distintas respuestas a nuestros estímulos. Todas tendrán su corral exclusivo y algunas serán hostiles, tanto entre ellas como con nosotros, lo cual nos supondrá un auténtico quebradero de cabeza. Por ejemplo, al encontrar una especie nueva, antes de encerrarla, tendremos que encontrar la forma de llevarla al corral, normalmente gracias a un objeto. Pero antes habrá que evitar o despejar la







Mediante las notas de nuestra flauta mágica, hipnotizaremos a ciertos animales y podremos conducirlos al corral correspondiente. Pero a veces, para contemplar esta bonita estampa, hay que sudar mucho...



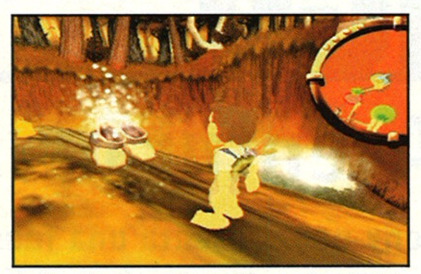
En todo momento podremos manejar la cámara, aumentando o disminuyendo el zoom según lo necesitemos en cada momento. Y menos mal, porque cuando su movimiento es automático...

Las “armas” de todo buen pastor

Para atraer a las diferentes criaturas y llevarlas a su respectivo corral, muchas veces deberemos utilizar algunos objetos, como la vara o la flauta mágica. Para conseguirlos deberemos, bien cumplir alguna tarea, bien superar algún reto.



Con la vara dejaremos fijos en un sitio al rebaño.



Gracias a las botas mágicas podremos saltar más alto.



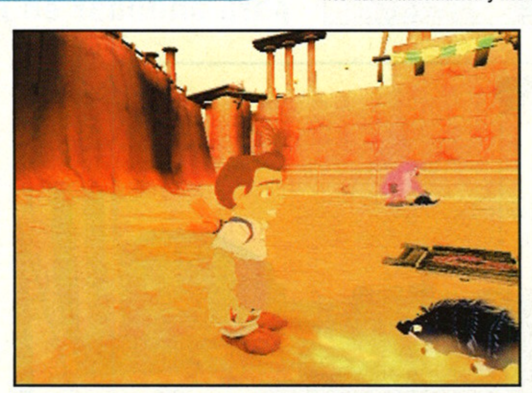
Durante los extensos niveles nos encontraremos con infinidad de personajes que nos darán información y nos mandarán tareas que serán bien recompensadas.

Por planteamiento y calidad técnica, estamos ante una de las aventuras más originales y atractivas de PS2.

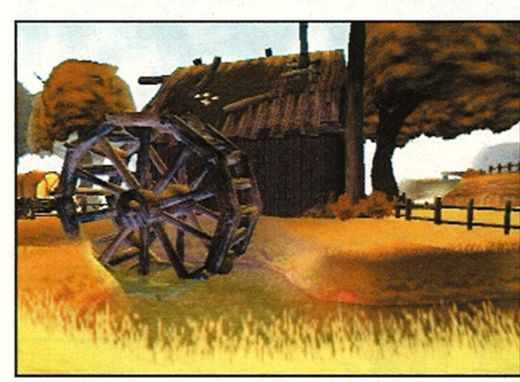
zona de criaturas hostiles, amén de tener cuidado con las peculiaridades del entorno. Y esto es sólo lo fundamental, ya que en cada nivel habrá que realizar tareas secundarias y descubrir diversos secretos para conseguir el 100% del juego. Como veis, en *Herdy Gerdy* se dan cita la exploración, las plataformas y ciertas dosis de estrategia, resultando así una aventura de lo más original y divertida.

EL APARTADO GRÁFICO, por su parte, se acopla a la historia y al desarrollo a las mil maravillas. Su estética parece más propia de una película de Disney que de un videojuego, gracias al simpático diseño de personajes y entornos, a las trabajadas animaciones y al uso de texturas hechas a mano. Además, incluye selector de 50 o 60 Hz. La única pega en este apartado es que la cámara, cuando se mueve de manera automática, en ocasiones nos dejará vendidos. En cuanto al sonido, la música y los efectos sonoros brillan a buen nivel, así como el doblaje. Todo ello casa perfectamente con el look “cartoon” de todo el juego.

No os dejéis engañar por lo infantil de su argumento y su apariencia. Nos hallamos ante un título muy original que sabe cómo atraparnos durante una buena temporada.



Para que el voraz grompi no se coma nuestro rebaño, una de las formas de pararle es dejando en su camino a este animal venenoso.



La vista subjetiva es el mejor recurso si estamos buscando algo concreto, como la localización de una casa en particular.

Con el rebaño

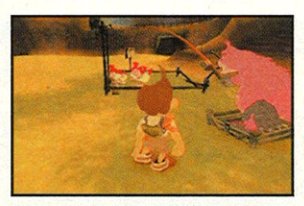
Cada criatura reacciona a nuestros estímulos de manera diferente, además de tener peculiaridades determinantes: unas son venenosas, otras agresivas, otras no soportan las caídas, etc. Conocerlas es la clave para triunfar.



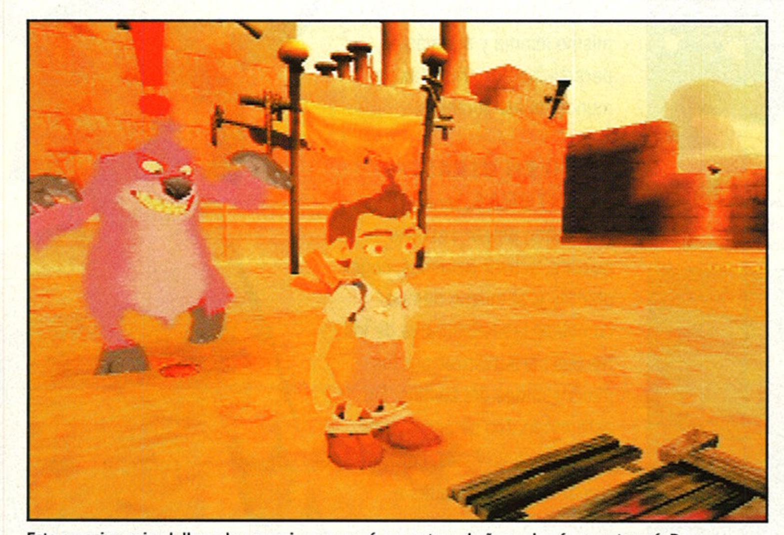
La forma de conducir el rebaño de dupis es asustándoles.



Estos bichitos pueden planear, pero en cambio morirán si tocan el agua.



Los grompis se comen al resto, y nos fastidiarán incluso desde su corral...



Este agresivo animal, llamado grompi, se comerá a nuestro rebaño y además nos atacará. Para conseguir capturarle deberemos hacer que nos persiga y conseguir que pase por su corral.

Si nos persigue un grompi y le llevamos donde hay otro, se pelearán y podremos escapar.



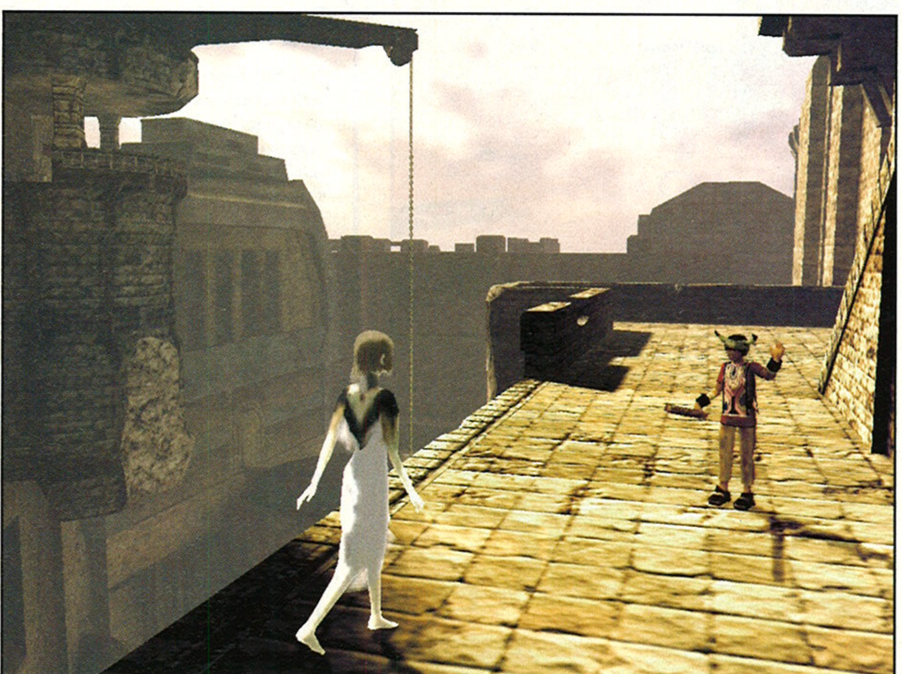




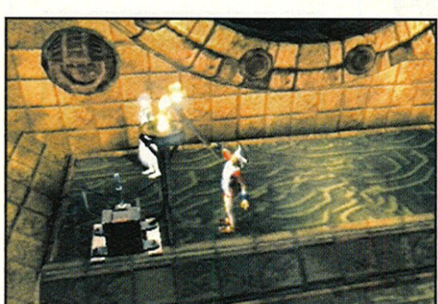
ICO

Aventura y sensibilidad

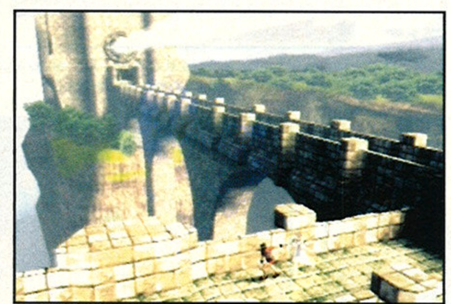
Sony nos presenta una fabulosa y original aventura que quiere aprovechar el Emotion Engine de PS2 para ahondar en la sensibilidad y las emociones.



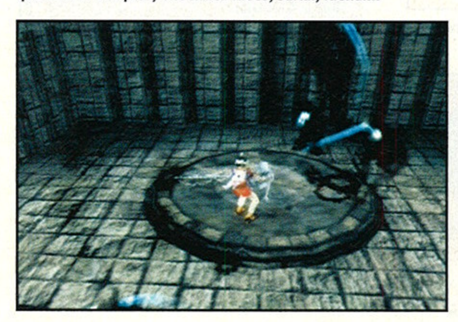
Nosotros sólo controlamos a Ico, el joven con cuernos, aunque tenemos que interacturar con Yorda, la chica, a menudo.

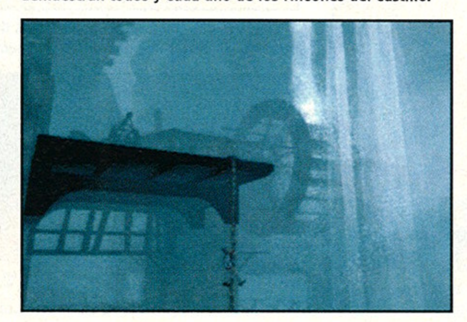


Cada sala del castillo es un nuevo puzzle en el que tenemos que mover bloques, encender luces, saltar, luchar...



ICO es una obra de arte en todos los sentidos, tal y como demuestran todos y cada uno de los rincones del castillo.





No consiste en plasmar una sonrisa o un llanto. Tan sólo se trata de tocar la fibra sensible usando un puñado de polígonos bien organizados y una buena historia de fondo. Ése es el gran reto que presentaba el Emotion Engine de PS2 y que hasta ahora sólo han explotado a lo grande dos títulos: *Final Fantasy X* y *Metal Gear Solid 2*. No obstante, emparejar estos títulos con la última aventura de Sony podría parecer un tanto pretencioso, ¿o no?

ICO es el título de una apasionante aventura en la que controlamos a un joven, del mismo nombre, condenado al destierro en un castillo por haber nacido con cuernos. En su interior conoce a Yorda, otra joven deshauciada con la que se unirá para escapar del castillo, pese a que no habla el mismo idioma y además es perseguida por criaturas del mundo de las sombras.

COMO EN OTRAS AVENTURAS, tendremos que saltar, pelear, resolver puzzles, activar palancas, coger objetos y, al mismo tiempo, combinar las habilidades de los héroes para avanzar por las inmensidades del castillo. De este modo, Ico se encarga de todo el trabajo físico, como trepar, empujar bloques o proteger a Yorda; mientras que ella utiliza sus poderes para abrir puertas mágicas o emplea su peso en activar compuertas.

A la vista de todos estos elementos, el desarrollo de *ICO* podría recordar a un *Tomb Raider* al uso, con la salvedad de tener dos protagonistas, aunque sólo controlamos a Ico. Nada más lejos de la realidad. *ICO* tiene una inusitada sensibilidad, que se plasma en la relación entre los personajes y todas las acciones que entre ellos tienen lugar. Así, Ico puede llamar a Yorda para que se acerque corriendo, cogerla de la mano (idea que Kojima ha usado en *MGS2*) o ayudarla a trepar una pared. Son tantos los detalles, y tanta la sensibilidad volcada en cada una de las animaciones que resulta imposible escapar a su



Joven y cornudo, pero muy preparado

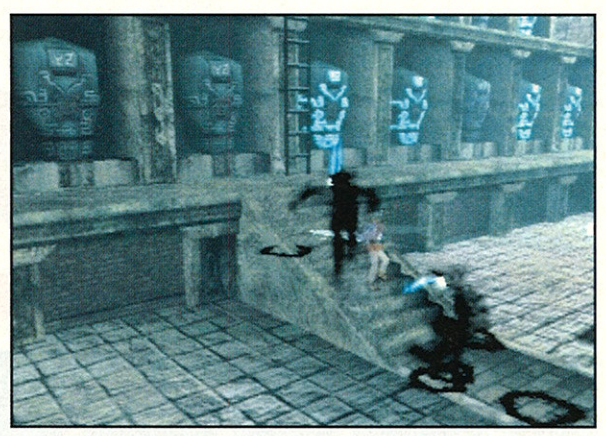
Como aventura que es, el protagonista de *ICO* tiene a su alcance un amplísimc catálogo de acciones, entre las que se cuentan empujar objetos, balancearse, descolgarse por salientes, nadar, utilizar armas, trepar... y un largo etc.



Ciertos ascensores sólo se manejan de forma manual.



Si Ico está cogido a una cadena, puede balancearse.

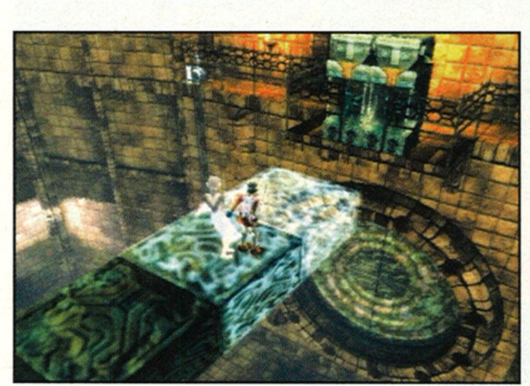


Las sombras siempre intentarán capturar a Yorda y llevarla a su guarida, un pequeño orificio en el suelo. Si lo consiguen, la partida habrá acabado...

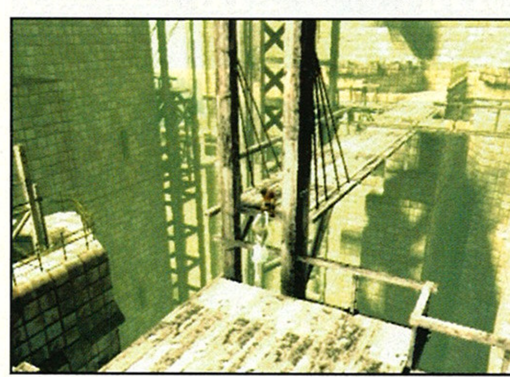
ICO apuesta por la inteligencia, la habilidad y las emociones, y hace gala de un apartado técnico sobresaliente.

encanto. Además, realzando esta delicadeza, el juego se apoya en un argumento muy, muy triste, que se desarrolla por medio de unas brillantes escenas de vídeo que ahondan en la penuria de los héroes. De verdad, hasta que no te pones a jugar con *ICO* no descubres el torrente de emociones que ofrece. Es uno de esos juegos especiales a los que basta jugar un minuto para descubrir que está por encima de tópicos.

AUNQUE ES CIERTO QUE *ICO* transcurre en un único escenario y que apenas hay variedad de enemigos, no es menos cierto que en ningún momento cae en la monotonía, ni en su desarrollo ni en los escenarios, que sólo podemos calificar como brillantes. Su único gran inconveniente es que es tan breve como un suspiro. Si sois un poco hábiles, podéis completar la aventura en unas 6-7 horas, una vida de juego muy corta que nos ha dejado con ganas de más, aunque algo así pasó con *Metal Gear Solid*... Para nosotros *ICO* ha sido una gran sorpresa, un juego que impresiona y divierte a partes iguales y que lo hace a lo grande, aunque sea por poco tiempo.



Yorda tiene poderes especiales, como abrir puertas mágicas.

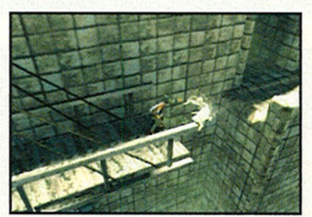


Siempre juntos

Para escapar del castillo, Ico y Yorda tienen que cooperar, para lo que existe una serie de acciones que se desarrollan pulsando el botón R1, y que son de lo mejor del juego.



Si pulsamos R1 cerca de Yorda, ésta nos dará la mano e iremos más rápido.



Ante un abismo, con pulsar R1 Yorda saltará y se agarrará a la mano de Ico.

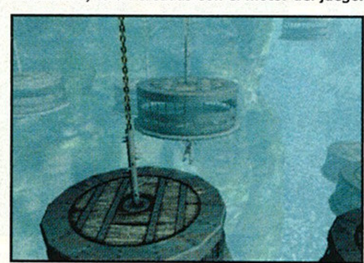


Cuando estén muy separados, Ico llama a "voces" a Yorda con el botón R1.

Los escenarios son inmensos, y cuentan con una ambientación y una profundidad soberbia, en la que la luz del sol ha sido recreada de una manera tan sobresaliente como en *Gran Turismo 3 A-Spec*.



Las escenas de vídeo, que no son demasiado frecuentes, están creadas con el motor del juego.

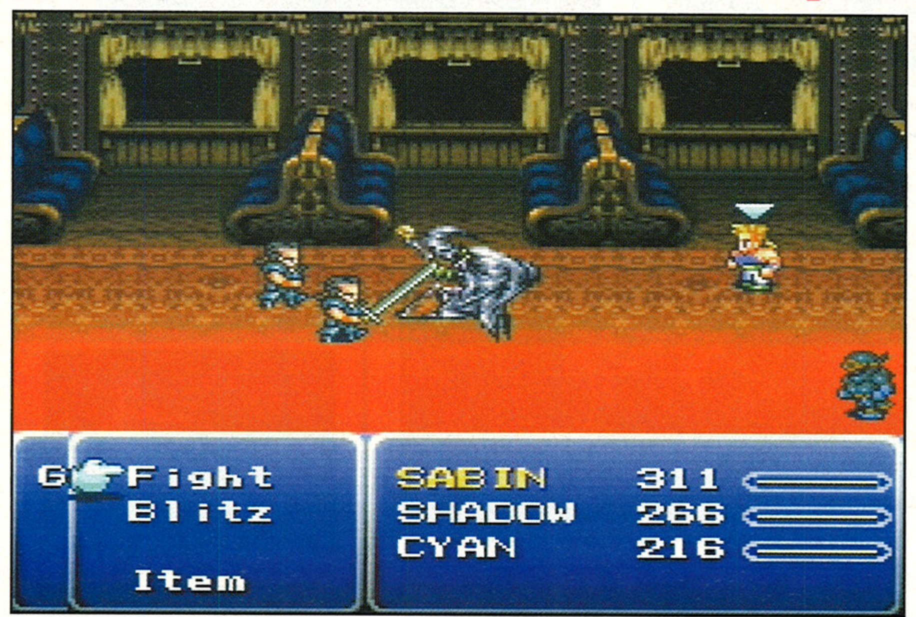


Ico sólo morirá si sufre una caída desde grandes alturas. Por eso no hay indicadores en pantalla.



Final Fantasy VI

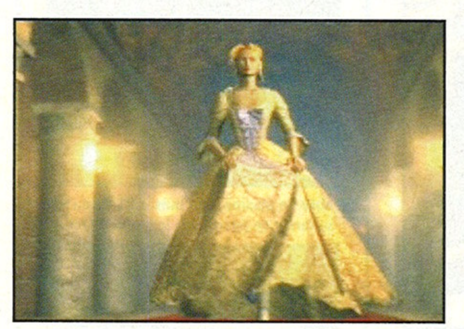
Square recupera el pasado del mito

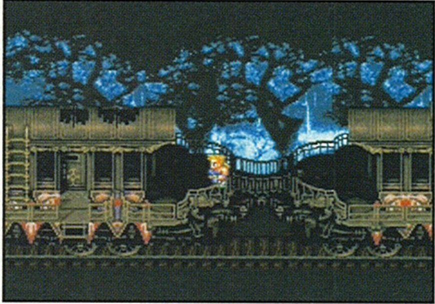


***Final Fantasy* es probablemente la saga más importante de la historia de PlayStation. Por eso, que se recupere su sexta entrega es una excelente noticia. Aunque...**

Final Fantasy VII sedujo a millones de jugadores por su sensacional apartado técnico, y después los enamoró gracias a su adictivo sistema de juego y su genial argumento. Desde entonces, la saga de Square ha ganado una legión de seguidores fuera de Japón, abriendo el camino a otros muchos RPG. Ahora, casi por sorpresa, llega a PSOne su sexta entrega, creada para Super Nintendo y que nunca llegó a editarse en nuestro país.

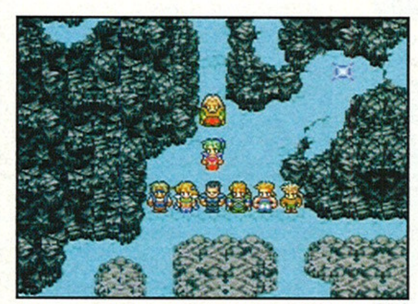
LO PRIMERO QUE HAY QUE ACLARAR es que este *Final Fantasy VI* no es un remake mejorado. Es exactamente el mismo juego de Super Nintendo, con el añadido de un par de secuencias de vídeo como introducción y final. Olvídate de alardes técnicos: éste es un juego de 16 bits, con gráficos en 2D y perspectiva cenital. Tampoco oirás voces, y las melodías, aunque muy buenas, no destacan por su calidad. Además, los textos del juego están en inglés, lo que echará para atrás a muchos jugadores; no obstante, Square confía en que apreciemos la atractiva historia y el adictivo sistema de juego de este *Final Fantasy VI*. La protagonista de esta aventura es una joven amnésica llamada Terra, que ignora a


Square nos ha obsequiado con una introducción de calidad equiparable a la de otras entregas de la serie para PSOne.

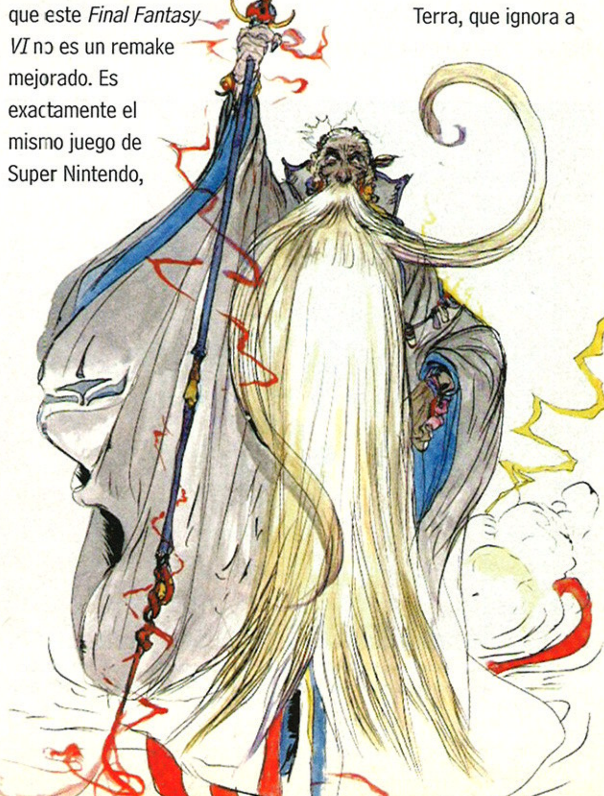

La variedad de localizaciones que visitaremos será enorme. Bosques, ciudades, castillos, trenes fantasma...

Personajes no tan secundarios

Junto a Terra, manejaremos otros muchos personajes, igual de importantes, con los que podremos formar equipos de hasta cuatro aventureros. Además, en ocasiones los caminos de los héroes se separarán y tendremos que realizar con ellos partes diferentes de la aventura. Todos tienen un carisma especial y, como el juego, mucho sentido del humor.


Éste es casi todo el elenco protagonista. Manejaréis a más personajes, pero estos serán los más importantes.


Para reclutar personajes, nada mejor que recorrer todos los escenarios. ¿Qué tal un ninja en tu equipo?





Final Fantasy VI fue el primer juego de la saga en poner en liza a los famosos Guardian Force. Aquí tenéis un ejemplo.

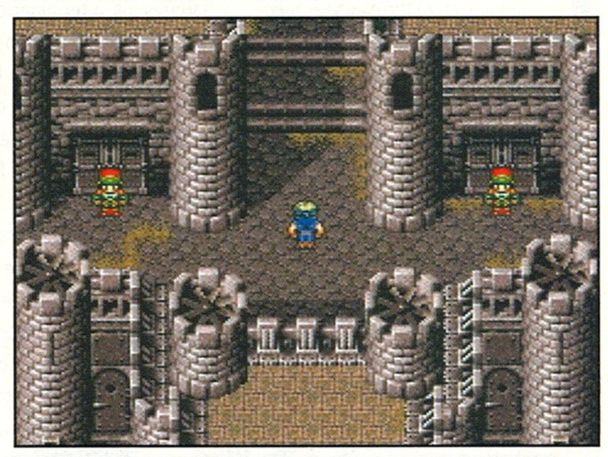
Los Chocobos no podían faltar en *Final Fantasy VI* y, como las naves, con ellos podremos recorrer "el Mundo Exterior".



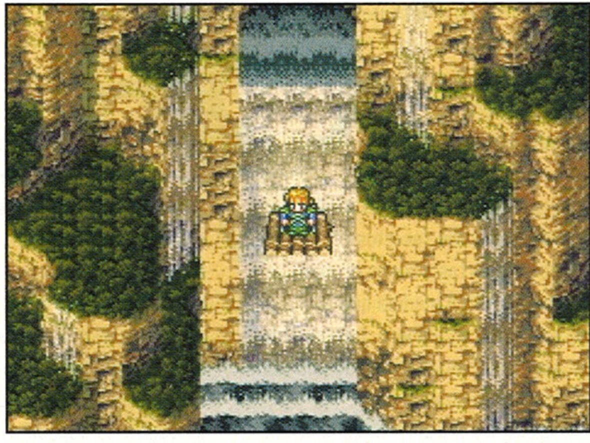
Ésta es la joven Terra, utilizando los poderes mágicos por los que tanto el Imperio como los rebeldes la quieren en su bando.







Como podéis ver, el nivel de detalle de los escenarios es bastante alto para tratarse de un juego de 16 bits. Square ya era garantía de calidad en esa época.



Durante la aventura, los protagonistas se las verán con un motón de situaciones diferentes. Pero ni siquiera en un descenso en balsa cesarán los combates.

qué bando pertenece en la cruenta guerra entre el tiránico Imperio y los pueblos libres. Sólo sabe que su poder mágico puede ser la llave la victoria.

Final Fantasy VI es tan adictivo como cualquier entrega actual de la saga, pero técnicamente 10 años más viejo.

COMO BUEN JUEGO DE ROL, en *FF VI* lo principal es hacer que los personajes ganen experiencia y equiparlos con las mejores armas y herramientas para que puedan sobrevivir a la dura exploración de un extenso mundo. Durante la aventura controlaremos a más de doce personajes, cada uno con sus propias técnicas de ataque. Habrá ladrones, ninjas, expertos en tecnología o en artes marciales y, por supuesto, magos como la misma Terra. El sistema de combate mezcla los turnos y las acciones en tiempo real. Aunque nuestros héroes sólo pueden actuar cuando su barra de acción está llena, los enemigos no esperan para atacar, por lo que debemos manejarnos rápido por los menús si no queremos que nos masacren. Eso sí, existe una opción para que los combates se realicen estrictamente por turnos. No está mal si no quieres pensar deprisa, pero la cosa pierde emoción y ritmo. Además, aunque las opciones de combate varían mucho según el personaje que controlemos, una vez pulimos nuestras estrategias es fácil avanzar, a lo que contribuye el desarrollo, bastante lineal.

Así, una buena historia y un buen sistema de juego sólo podían dar como resultado un título muy adictivo. No vas a poder parar de jugar hasta que descubras la verdad sobre Terra y el destino de sus amigos. Con esto no queremos negar que los aspectos técnicos del juego le restan atractivo, pero el corazón de este *FFVI* es una fantástica aventura capaz de hacer pasar a cualquier amante del rol excelentes momentos. Y si eres seguidor de la saga, ¿qué quieres que te digamos?

Y además, la demo de *FFX*

Si compráis el juego, os encontraréis con la sorpresa añadida de una demo jugable en inglés de *Final Fantasy X* para PS2. Los que tengáis la consola alucinaréis con la evolución de la saga y os entrarán más ganas aún de que el décimo capítulo se ponga a la venta. Los que no tengáis PS2, ya tenéis otra excusa para haceros con una.



Los modelos renderizados de los vídeos son impresionantes. Yuna es así de encantadora.



La calidad de los combates no tiene ni punto de comparación con lo visto en *FFVI*, ¿a que no?



Monstruos S.A.

Sustos muy profesionales

Basado en el universo de su última película, Disney te propone dar sustos a mansalva en un título de lo más plataformero con el que los más pequeños disfrutarán de lo lindo.

Los aficionados al cine de animación estaréis esperando con impaciencia el inminente estreno en nuestro país de la última producción de Disney y Pixar. Pues como "aperitivo" ya os podéis poner en la piel de los protagonistas de la peli, Sulley y Mike, en *Monstruos S.A.*, título que combina con buen criterio el componente exploración con plataformas puras y duras.

El desarrollo de este *Monstruos S.A.* es idéntico a la versión de PSOne, a saber, buscar a todos los "nervios" (niños-robots) y atemorizarles para convertirnos en unos auténticos profesionales del susto. Esto puede parecer sencillo al principio, pero os aseguramos que no es nada fácil, ya que cada uno de los 15 niveles guarda bastantes secretos en forma de puertas y zonas ocultas, que se abrirán a medida que encontremos un número determinado de nervios o bien resolviendo una serie de sencillos puzzles.

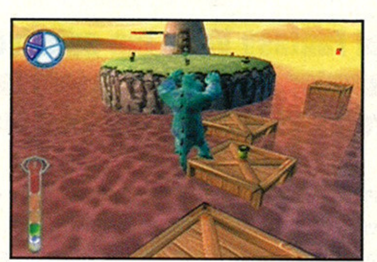
El método para asustar es sencillo: según el tipo de nervio habrá que realizar una determinada secuencia de botones, para terminar contemplando una divertida animación en la que el nervio caerá fulminado. Este detalle, si bien resulta original, lo cierto es que termina entorpeciendo el ritmo de juego, aunque no es un fallo determinante.

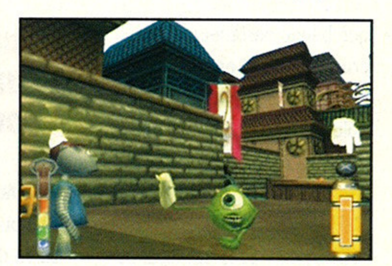
Gráficamente, los mismos escenarios de PSOne se ven enriquecidos por un montón de detalles, desde texturas más trabajadas hasta animaciones de lujo, que hacen que esta parcela cumpla, aunque sin llegar ni de lejos al preciosismo de otros títulos como *Jak & Daxter*. El apartado sonoro, por su parte, sí está por encima de la media, con unas melodías de lo más graciosas y un logrado doblaje, el mismo de la "peli".

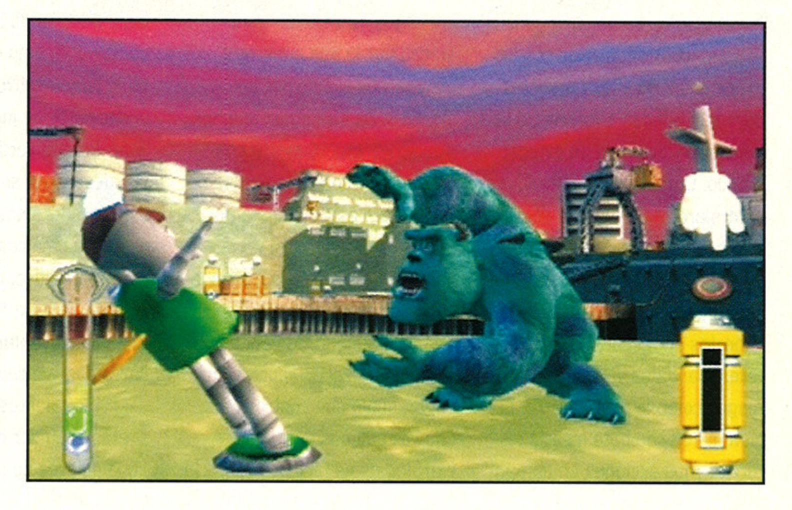
En fin, que *Monstruos S.A.* es un título de calidad que no defraudará a ningún plataformero, aunque su estética y su baja dificultad lo hagan más apropiado para el público infantil.



Aunque el componente exploración está muy presente, las plataformas son la bandera de este juego.

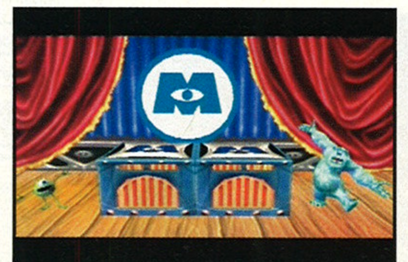






En busca del susto

Tendremos que buscar cieno, que nos ayuda a asustar, y a los nervios, objetivo de nuestros sustos. Pero además, habrá que encontrar zonas ocultas, ya sea resolviendo fáciles puzzles o utilizando elementos como trampolines o turbos. En estas zonas nos esperan los nervios más escondidos.



Al cumplir algunos retos activaremos ciertos ítems que nos permitirán alcanzar zonas antes inaccesibles.



Encontrar bloques y colocarlos en su lugar correspondiente es uno de los puzzles más comunes.



MONSTRUOS S.A. LA ISLA DE LOS SUSTOS
Sony • Plataformas

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1**

Precio: **49,99 € (8.317 ptas.)** — Edad: **+3**

Memory Card 2 (110 Kbytes) — Dual Shock 2

Gráficos 7 — Sonido 8 — Diversión 7

- La simpatía de los personajes.
- El apartado sonoro en general.

- La escasa dificultad.
- El sistema de sustos cansa.

7

Un simpático plataformas que, debido a su dificultad, estética y desarrollo, va destinado a los pequeños de la casa. El resto no encontrará demasiados retos.

Space Channel 5

Baila al ritmo de Ulala

Ulala, la presentadora galáctica que hizo mover el esqueleto a los jugones de Dreamcast, repite éxito en PS2 en una aventura en la que debe detener a una raza alienígena a base de bailar.

Nuestra misión es repetir, pulsando los botones del pad, los ritmos que marcan los aliens. El protagonismo de la música es tal, que muchas veces podremos jugar incluso sin mirar. Gráficamente, el juego es un auténtico espectáculo de color y, aunque no presenta grandes alardes técnicos, su estética, al mismo tiempo futurista y setentera, es digna de contemplarse y encaja a la perfección con la excelente y discotequera banda sonora.

Aunque *Space Chanel 5* es más bien corto no es fácil, y jugar bien requiere esfuerzo. Al repetir los ritmos se exige una concentración total y una precisión de centésimas de segundo. Tendrás que sentir y actuar más que pensar, lo que le convierten en una experiencia absorbente.

Space Channel 5 es un juego muy especial con la virtud de divertir a cualquiera, incluso a los que no les gusten los videojuegos. Para unos será una pequeña diversión, pero para otros se convertirá en una adicción. Todo es cuestión de lo que te dejes llevar por el ritmo.



Los enemigos finales siguen la tónica psicodélica del juego, y garantizan los mejores momentos.



Ulala es la protagonista absoluta de este título. Estamos ante una nueva estrella del videojuego.



El juego encierra un cameo del mismísimo Rey del Pop, Michael Jackson.



Otros presentadores retarán a Ulala a demostrar sus habilidades bailonas.





SPACE CHANNEL 5
Sega · Musical

Idioma: **Castellano** — Jugadores: **1**
Precio: **59,50 € (9.900 ptas.)** — Edad: **+3**
Memory Card 2 (72 Kbytes) — Dual Shock 2

Gráficos 7 — Sonido 9 — Diversión 7

- No hay nada más absorbente.
- Música de otra galaxia.

- Es más bien corto.
- Curva de dificultad mal ajustada.

7

Si te gustan los juegos musicales, y quieres poner a prueba tus reflejos, tu ritmo y tu capacidad de concentración, te enganchará sin remisión.

Polaroid Pete

La dura vida del paparazzi

JVC nos hace la original propuesta de convertirnos en un fotógrafo, encargado de captar con su cámara las fotos más espectaculares.

Desgraciadamente, el tema pierde bastante atractivo cuando descubrimos que en la práctica nuestra función se limita a desplazar el cursor sobre escenarios 2D para intentar pillar los acontecimientos en el momento justo, casi como si tuviéramos que disparar a enemigos. La salsa la deberían poner los elementos que atacan a Pete, el flash que permite revelar objetos ocultos, o el zoom. Sin embargo, no son suficientes para impedir que en cinco minutos hayamos descubierto ya todas las posibilidades del juego.

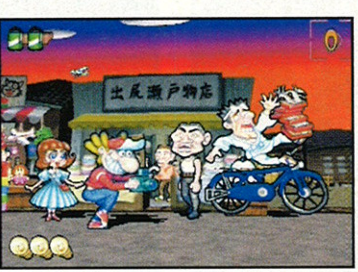
La idea es buena, aunque en mundos 3D, con libertad de movimientos y pudiendo interactuar con el entorno es como tendría todo su sentido. *Polaroid Pete* sólo es recomendable para los que siempre están buscando cosas nuevas.




Pete avanza sin interrupción por escenarios 2D, fotografiando todo lo que pase a su alrededor.



Es una lástima que todo nuestro protagonismo se limite a mover el cursor y disparar la foto.


El juego luce un simpático y cómico apartado gráfico al más puro estilo dibujo animado.



POLAROID PETE
JVC · Arcade

Idioma: **Inglés** — Jugadores: **1**
Precio: **59,99 € (9.981 ptas.)** — Edad: **+3**
Memory Card 2 (298 Kbytes) — Dual Shock 2

Gráficos 5 — Sonido 5 — Diversión 5

- Ser un fotógrafo.
- Estilo gráfico desenfadado.

- Desarrollo muy simple y sin ninguna variedad.

5

Un juego original en su argumento, pero no en su desarrollo. Su mecánica es simplona, lo que hecha por tierra la idea. Aunque si buscas cosas nuevas...

R.E. Gun Survivor 2

Un Resident Evil venido a menos

Capcom enriquece el género de los arcades de pistola con un título original en su planteamiento, pero con un control extraño que no termina de cuajar como esperábamos.

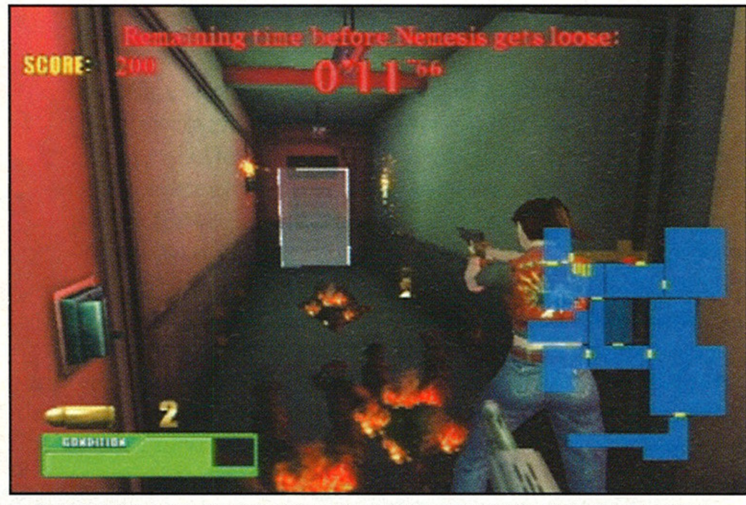
Siguiendo el planteamiento del primer *Gun Survivor* (que apareció hace ya tiempo para PSOne) y ambientado en el universo de *Code: Veronica*, Capcom nos da la oportunidad de ajustarle las cuentas a Umbrella en un arcade de pistola que se desmarca bastante del resto de los juegos del género... para bien y para mal.

Para empezar, la acción no transcurre sobre los típicos raíles, sino que nos podremos mover por los escenarios con total libertad. El objetivo del modo principal es abrirnos paso en cada fase en busca de las llaves que nos permitan acceder a la estancia del jefe final mientras eliminamos a los "bichitos" de Umbrella. Para ello, podremos elegir a Claire o a Steve (dos "protas" de *Code: Veronica*), mientras que el otro nos ayuda.

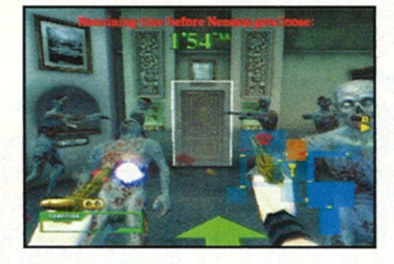
Todo esto hace de *RE Gun Survivor 2* un arcade de pistola diferente. El problema viene a la hora de controlarlo. Usando la G-Con 2 nos encontramos con que no resulta nada cómodo disparar a la vez que te desplazas por el escenario, girando las cámaras para buscar el mejor ángulo de tiro. Si para colmo los enemigos son muy rápidos o se sitúan detrás nuestra, la cosa se complica todavía más... hasta el punto de que resulta más fácil jugar con Dual Shock 2 que con pistola, lo que no dice mucho de un juego que presume de ser de tiro.

Técnicamente, *Gun Survivor 2* tampoco es una maravilla. El apartado gráfico cumple lo justo, "luciendo" molestos defectos, como niebla en ciertos exteriores y algunas ralentizaciones, aunque los escenarios de *Code: Veronica* son reconocibles.

Si a todo esto le sumamos otras pegas, como la IA de nuestro compañero o la inexplicable ausencia de un modo para dos jugadores, encontramos que *Gun Survivor 2* no está a la altura del genial *Time Crisis 2* en ningún aspecto.



En el modo principal contaremos con ayuda, que es bastante útil si pasamos por alto los frecuentes fallos en la IA. Ten en cuenta que nuestro compañero puede morir, así que lo lógico es cooperar.





Solos en el modo Dungeon

Además del modo principal, *Gun Survivor 2* incluye otra modalidad alternativa, llamada Dungeon, en la que deberemos hacer frente a sucesivas oleadas de monstruos, y en la que el tiempo será crucial. No llevaremos compañero, pero a cambio antes de empezar podremos elegir el arsenal.



Además de la horda de zombis, en los escenarios habrá trampas escondidas.



No llevamos compañero, pero hay más armas que en el modo de juego principal.







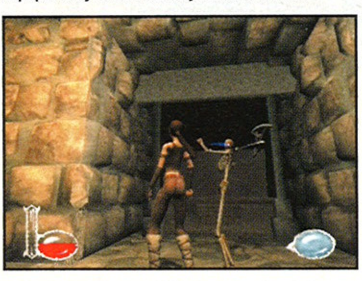
Drakkan: The ancient's gates

Caminando entre dragones

¿Harto de pasarte el día comprando armamento para sobrevivir en parajes repletos de monstruos? Pues búscate un buen dragón...



En los niveles más avanzados del juego habrá que equipar a Rynn con las mejores armaduras.





El motor gráfico de *Drakkan* es capaz de mostrarnos imágenes de esta belleza. Algunos horizontes son muy amplios, y nos permitirán contemplar paisajes que luego vamos a poder visitar.

El placer de ser dragón

Las cabalgadas a lomos de Arokh son más que divertidos y refrescantes momentos de shoot´em up. Además de tostar a los malos con su aliento, Arokh nos ayudará a desplazarnos por los escenarios y a contemplar a vista de pájaro los hermosos paisajes por los que antes hemos caminado.



Una vez en el aire, los enemigos más temibles son los propios dragones.



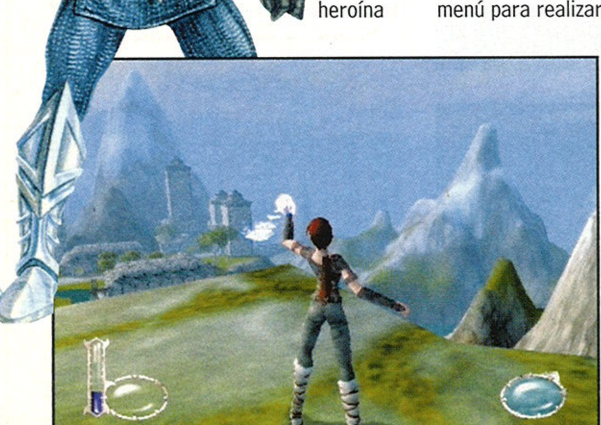
El aliento del dragón nos permitirá acabar desde el aire con algunos enemigos.

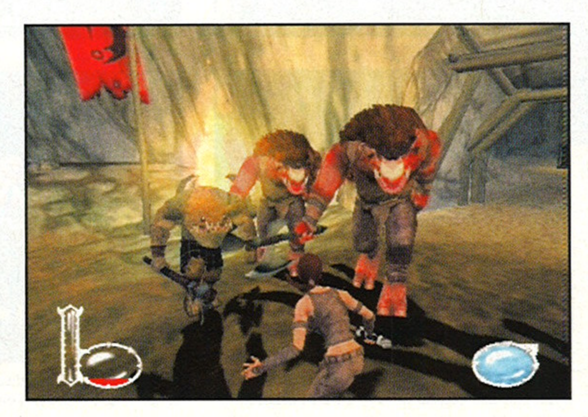
Tras el reciente *Baldur´s Gate*, llega a nuestras consolas *Drakkan*, otra aventura con vocación rolera, pero descaradamente volcada en la acción. En ella tomamos el papel de Rynn, una joven que debe impedir que los humanos sean sometidos por un poderosa estirpe de hechiceros. Nuestra heroína contará con la inestimable ayuda de Arokh, un poderoso dragón.

Para cumplir su objetivo final, Rynn recorrerá multitud de escenarios repletos de enemigos. No hay puzzles, y apenas alguna zona de plataformas, así que el combate es el alma de *Drakkan*. Podemos atacar de lejos (con arcos o hechizos) o cuerpo a cuerpo (con mazas o espadas). Para invocar los hechizos, debemos indicar con el pad los gestos de las manos de Rynn. Una buena idea que no está del todo explotada, ya que gesticular en medio del combate es un engorro y acabaremos recurriendo al menú para realizar el hechizo de forma automática. Por otro lado, los enfrentamientos son casi siempre iguales debido a la simple I.A. de los enemigos. Esto, que podría habernos llevado a la más absoluta de las monotonías, se ve suavizado gracias a que podemos cabalgar en el dragón y a los toques roleros que permiten a Rynn mejorar sus habilidades y comprar nuevas armas y hechizos, lo que nos llevará a expoliar los mapeados hasta encontrar la última moneda escondida en el barril más recóndito.

Un punto a favor de *Drakkan* es su buena ambientación y su notable apartado gráfico, donde destacan los amplísimos escenarios, con algo de niebla, eso sí, pero bastante detallados y luminosos. Además, los personajes están a la altura, como demuestra el detallado diseño de la bella Rynn. El apartado sonoro es también de calidad, con un buen doblaje al castellano.

Si se hubiera dado más profundidad a su desarrollo, y la faceta "rolera" tuviera más protagonismo, estaríamos ante una aventura genial. Aunque no llega a la altura de los grandes, la estupenda ambientación de *Drakkan* y detalles como el del dragón, sabrán atraparte sin remisión si te gustan las epopeyas de espada y brujería.







DRAKKAN: THE ANCIENT'S GATES
Sony • Aventura de acción

Idioma: **Castellano**	Jugadores: **1**
Precio: **59,50 € (9.900 ptas.)**	Edad: **+16**
Memory Card (1.499 Kbytes)	Dual Shock 2

Gráficos 7 · Sonido 7 · Diversión 7

- Ir mejorando a nuestro personaje
- Poder volar en un dragón.

- Los combates son repetitivos y los enemigos no muy listos.

7

Drakkan sería una repetitiva aventura de acción, pero los componentes de rol, su buena realización técnica y el uso del dragón enriquecen lo justo el desarrollo.

Megaman X6

El mismo héroe, la misma diversión

El mítico personaje de Capcom vuelve a PSOne en una aventura que presenta los mismos argumentos jugables y técnicos de siempre. Diversión sin complicaciones a la espera de su salto a los 128 bits.



No se puede negar que el scroll lateral de *Megaman X6* está ya desfasado, pero el juego conserva las mismas posibilidades de diversión del primer día.



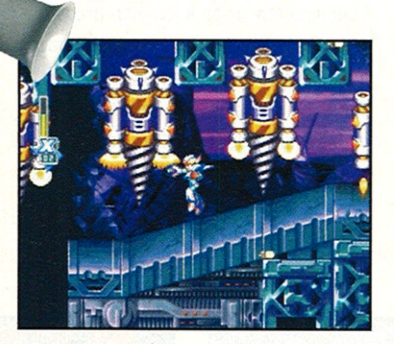
Técnicamente nos hallamos ante un título más propio de los 16 bits que de PSOne. No obstante, el juego tampoco necesita mucho más.

Por si alguien pensaba que *Megaman X5* sería la última incursión de este mítico personaje en PSOne, Capcom se saca de la chistera este *X6*, un título que gustará básicamente a los seguidores del héroe que disfrutaron de la anterior entrega, más que nada porque es prácticamente igual a ésta.

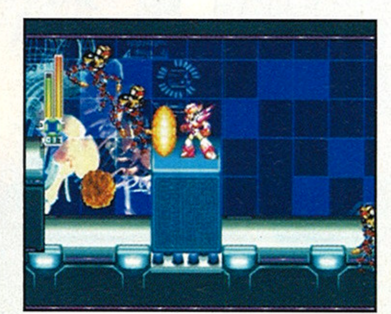
Así pues, la mecánica del juego será la de siempre: avanzar por los coloridos escenarios utilizando las habilidades del personaje para superar los abundantes y variados obstáculos que se nos presentan, bien en forma de saltos, bien en forma de enemigos, para acabar enfrentándonos al jefe de fin de fase de turno, que nos otorgará nuevos poderes cuando le derrotemos. Si bien es cierto que este planteamiento no es nada innovador, os aseguramos que la pretensión de divertir sin más complicaciones funciona... aunque repetimos que este *Megaman X6* no deja de ser más de lo mismo.

Gráficamente es "calcado" a la anterior entrega, es decir, que *Megaman X6* sigue manteniendo una colorista estética 2D que bien podría pasar por un título de 16 bits. Sin embargo, para los detractores de este "look" hay que decir que casa a las mil maravillas con el desarrollo que propone, del mismo modo que el apartado sonoro, con marchosas melodías y voces para seguir la historia que, por supuesto, no están traducidas, al igual que los textos (aunque la historia es lo de menos).

En fin, que nos hallamos ante un título con un atractivo aire a clásico que propone exactamente lo mismo que su antecesor: diversión directa y a la antigua usanza. Si buscas revoluciones tecnológicas o un concepto de juego que destaque por su originalidad, mejor que ni te acerques a él.



También habrá que pensar de vez en cuando. Aquí hay que orientar unos rayos para avanzar.



De la lista de poderes disponibles tendremos que elegir el que mejor se adapte a cada momento.

Jefes y armas

Como es habitual en los *Megaman*, tras acabar una fase nos veremos las caras con el jefe de fin de nivel, que nos pondrá las cosas bastante difíciles.



El tamaño de los jefes es descomunal.



Tras vencer recibiremos un nuevo arma.




TODO POR EL ORO
• El único videojuego oficial de los Juegos Olímpicos de Invierno.
• Escenarios reconstruidos con imágenes de satélite.
• Una intensa modalidad multijugador.
• Cuatro modos de juego: Olímpico, Estilo Libre, Torneo y Clásico.
• Una presentación visual estilo TV para lograr una experiencia de juego realista.
• Incluye las pruebas más importantes: Slalom alpino femenino, Bobsleigh masculino por parejas, Salto de esquí K120 individual masculino, Descenso alpino masculino, Saltos libres femeninos y Slalom gigante de snowboard masculino en paralelo.
SALT LAKE 2002
FORMATOS DISPONIBLES
PlayStation 2
PC CD-ROM
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
aDeSe TP
TM © 1997 SLOC. Copyright © 2002 International Olympic Committee (IOC). Todos los derechos reservados. Editado bajo licencia de Eidos Interactive LTD. "PS" y "PlayStation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.
OFFICIAL VIDEO GAME
www.olympics.com
www.olympicvideogames.com
DESARROLLADO POR
ATD
EDITADO POR
EIDOS INTERACTIVE
www.eidos.com

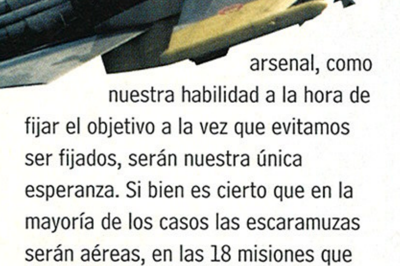
Ace Combat 4

Namco vuelve a los cielos

La saga de combate aéreo de Namco tiene su continuidad en PS2 con un título que no defraudará a ningún aficionado a la simulación bélica

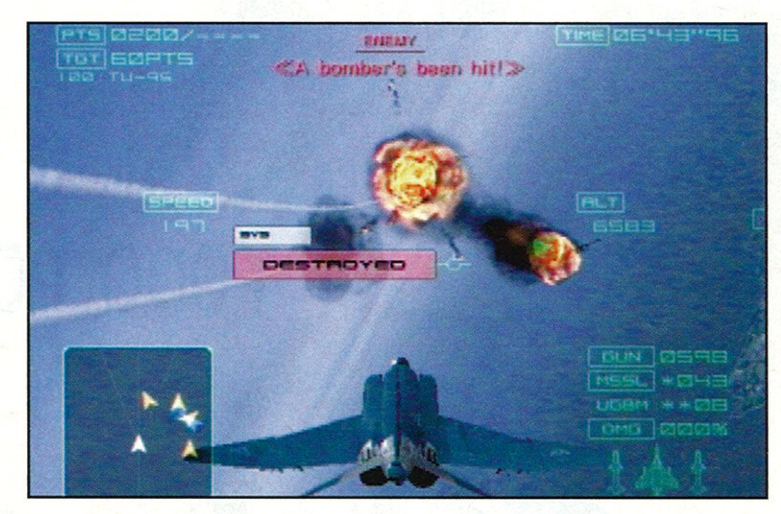
Para los que gusten de disfrutar de toda la espectacularidad de un simulador bélico sin las complicaciones intrínsecas que este tipo de juegos suelen acarrear, Namco creó hace ya algún tiempo la serie *Ace Combat*. Ahora, la compañía japonesa ha sabido adaptar la esencia de la serie a los 128 bits en un título muy jugable y gráficamente efectista.

Así pues, olvidáos de interminables opciones y complicados menús y preparáos para unos combates aéreos dinámicos y directos, en los que tanto el conocimiento de nuestro aparato y su arsenal, como nuestra habilidad a la hora de fijar el objetivo a la vez que evitamos ser fijados, serán nuestra única esperanza. Si bien es cierto que en la mayoría de los casos las escaramuzas serán aéreas, en las 18 misiones que incluye el juego también habrá que destruir objetivos terrestres, aunque en la práctica todas se reducen a lo mismo: encontrar el objetivo y acabar con él. Afortunadamente, la dificultad está bien ajustada, de forma que no habrá quien nos pare hasta conseguir pilotar los ocho espectaculares modelos que *Ace Combat 4* ofrece.



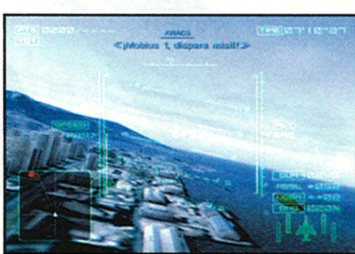
En cuanto al apartado gráfico, lo que más llama la atención es el modelado de los aviones, plagado de detalles. Sin embargo, la estética fotorrealista de los escenarios se ve arruinada cuando nos acercamos al suelo y descubrimos que la mayor parte de las construcciones no son más que texturas planas. En otras palabras, muy espectacular desde arriba pero si nos acercamos la cosa cambia. No obstante, otros detalles como la recreación de las explosiones, la suavidad de los movimientos del avión o la abundancia de vistas, hacen que este apartado no quede deslucido.

Otros aspectos, como un modo para dos jugadores o que vaya a llegar traducido, colocan a *Ace Combat 4* en una buena posición, aunque puede que el toque estratégico de *Dropship* guste más a los fans de este tipo de juegos.





La estética fotorrealista de *Ace Combat 4* resulta de lo más efectista vista desde arriba.



No obstante, cuando nos situamos a ras del suelo vemos que casi todo son texturas planas...

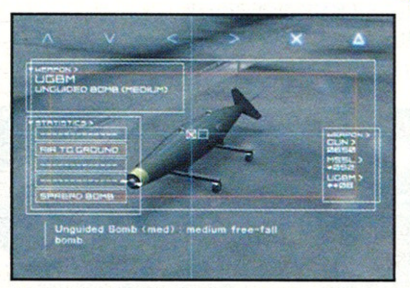


Máquinas de guerra

Ace Combat 4 incluye hasta ocho modelos de aviones de combate. Desde el temible F-16 Falcon hasta el A-10, pasando por los SU rusos. A medida que completemos cada misión, iremos obteniendo una serie de puntos con los que podremos comprar todos los modelos con sus arsenales.

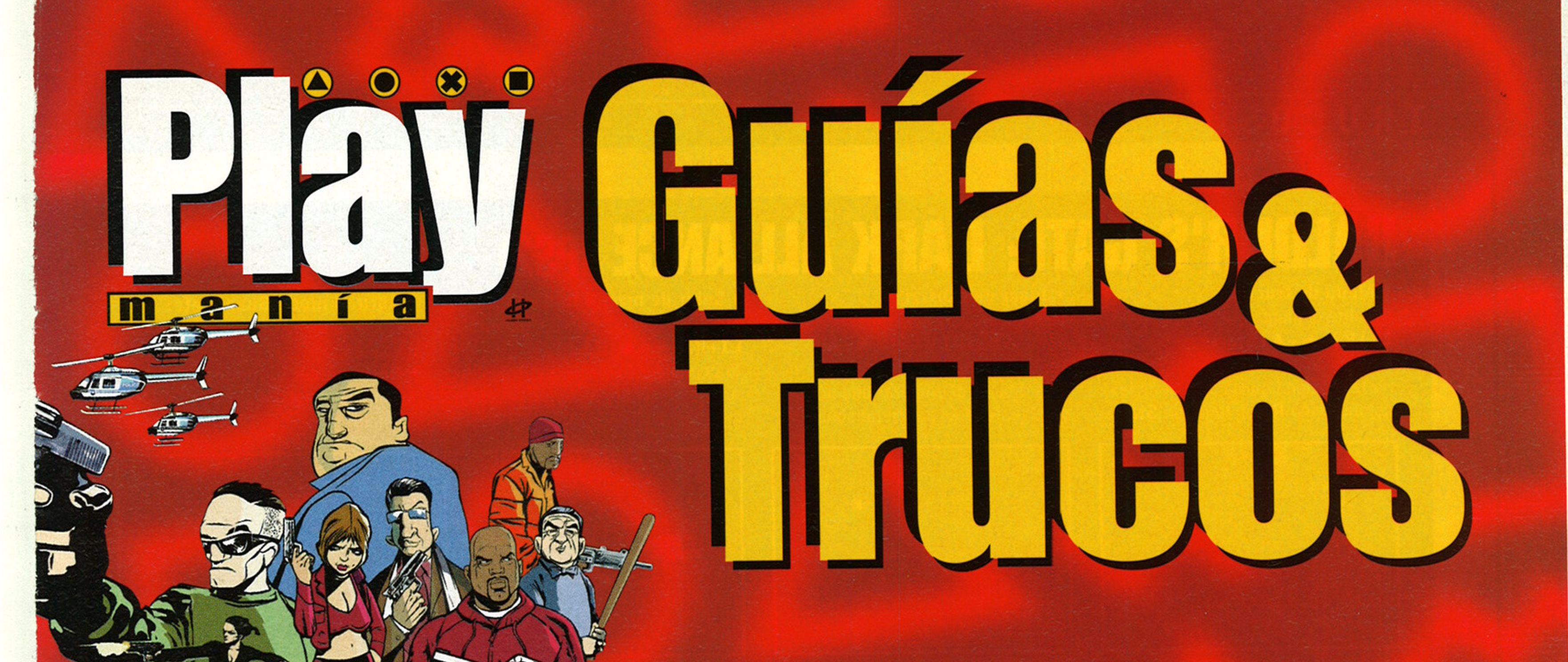


Uno de los aviones más destacados es el devastador F-16. Todos están recreados de forma muy realista.



La elección del arsenal debe ir marcada por los requisitos de cada misión, si es aire, aire-tierra...







Y trucos para:

Baldur's Gate, The Italian Job, Max Payne, Soul Reaver 2, Tony Hawk's 3, Silent Scope 2, SSX Tricky, Megaman X6, Dropship...

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE (PS2)

• Menú de trucos:
Durante el juego, pulsa y mantén: **L1+R2+←+▲+Start**.
El menú aparecerá en pantalla. Si no te funciona, pulsa al final de la combinación **R3** en lugar de **Start**.

• Jugar con Drizzt:
Ve al menú principal, pulsa y mantén **L1+R1** y luego **✖+▲**.
Termina el juego en la dificultad más difícil y al empezar una nueva partida, tendrás a este personaje.

• Subir de nivel a tu personaje:
Durante el juego, pulsa y mantén: **L1+R2+←+▲+R3**.
Tu personaje confirmará el truco y subirá a nivel 20, teniendo acceso a todos los hechizos. No subirá más.

• Abrir el modo Guantelete:
Termina el juego en cualquier dificultad.
• Desbloquear el modo Extreme:
Termina el juego en el modo "Gaunlet".







007 Racing (PS)

• Activar todos los trucos:
Juega el primer nivel y marca récord. Como nombre, introduce la palabra "MMMQRRQ" y activarás todos los trucos.

Artic Thunder (PS2)

Activa el truco en la pantalla de selección de modo de juego, verás un mensaje en pantalla. Para desactivarlo, vuelve a introducirlo.
- **Modo Experto: ●, ■, ●, ●, ■ y Start.**
- **Bolas de nieve atómicas:** **■, ■, ■, L1, ● y Start.**
- **Rooster Tails:** **R1, R2, L2, L1, ■ y Start.**
- **Invisible: ■, ●, ■, R2, ●, ●, Start.**
- **Sin competidores:** **■, ■, ●, ●, L1, R1 y Start.**
- **Desbloquear ítems Aleatorios:** **R1, R2, ■, ●, R1, R2 y Start.**
- **Todos los Turbos:** **●, R1, R1, ●, R2 y Start.**
- **Garfios de Combate e ítems aleatorios: ●, ●, L2, ●, ●, L1 y Start.**
- **Ítems y Bombas de nieve:** **●, ●, R1, R2 y Start.**
- **Sin Power-ups: ■, ■, ●, ■, R2, ■, Start.**
- **Modo Rodante:** **●, L1, ■, R2, ■, L2, Start.**

Batman: Vengeance (PS2)

Introduce estos trucos pulsando estas secuencias en el menú principal. Oirás un sonido si lo haces bien:
- **Batarangs infinitos: L1, R1, L2, R2.**
- **Cinturón multiusos infinito:** **●, ■, ●, ■, L1, R1, L2, R2.**
- **Esposas infinitas:** **■, ●, ■, ●, L2, R2, R2, L2.**
- **Desbloquear todos los trucos:** **L2, R2, L2, R2, ■, ■, ●, ●.**

Dave Mirra BMX 2 (PS2)

• Secuencias de personajes:
Pulsa en el menú principal:
- Rick Moliterno: ←, ←, ↑, ↓, →, ←, ←, ↑, ■.
- Ryan Nyquist: ←, ←, ↓, →, ↓, →, ↑, ↓, ■.
- Scott Wirch: ←, ←, →, ↑, ↑, ↑, ←, →, ■.
- Tim Mirra: ←, ←, →, ↑, ↓, ←, ↓, ↑, ■
- Todd Lyons: ←, ←, ↓, ↑, ↑, →, ←, ↓, ■.
- Troy McMurray: ←, ←, ←, ↓, ↑, →, ↑, ←, ■.

Dropship (PS2)

Ve a la opción "Abrir", dentro de "Archivos Clasificados" e introduce estos códigos:
- **Modo Dios:** TEAMBUDDIES.
- **Munición infinita:** BLASTRADIUS.
- **Todas las misiones:** KINGSLEY.
- **Misiones Extra:**
  Misión 1: KREUZLER
  Misión 2: SHEARER
  Misión 3: UBERDOOPER

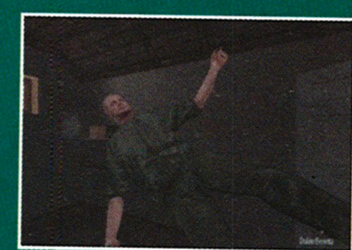
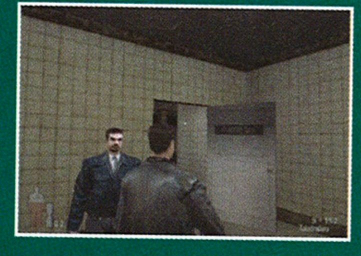
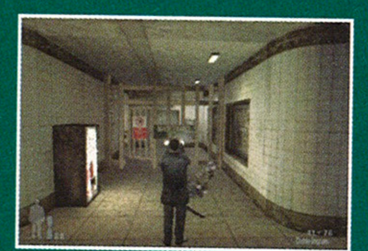
GTA III (PS2)

• Arreglo del coche gratis:
Si has dañado bastante tu coche y no quieres cambiarlo, ve a tu garaje y mételo dentro. Sal andando hasta que se cierre la puerta. Vuelve a entrar y comprobarás que tu coche vuelve a estar de una pieza.
• Conseguir más vida:
Hazte con un coche (que no sea de la policía, del F.B.I., una ambulancia, un taxi o un camión de bomberos) y da vueltas hasta que encuentres a una prostituta (suelen ir vestidas de gris o marrón y se distinguen por tener un escote "potente").
Párate delante de una y espera, ella se acercará y, tras hablar unos momentos, se subirá al coche. En ese momento tu dinero empezará a bajar. Ve a un lugar apartado y para el coche. Verás cómo tu vida aumenta y tu dinero baja un poco más. Eso sí, asegúrate antes de no tener metido ningún truco que afecte a los peatones o no podrás utilizar este método para mejorar tu salud.

MAX PAYNE (PS2)

• Desbloquear todos los niveles:
Pásate el primer nivel (el del metro) completo. Una vez que haya cargado el siguiente nivel, ve al menú principal y pulsa:
↑, ↓, ←, →, ↑, ←, ↓, ●.
Ve al menú para cargar una partida y verás que todos los niveles están desbloqueados. Cuando empieces en uno de ellos, tendrás los mismos objetos y armas que tenías al acabar el primer nivel.

• Todas las armas:
Introduce este código después de haber pausado el juego:
L1, L2, R1, R2, ▲, ●, ✖, ■.

• Sonidos de Cámara Lenta:
Introduce este código después de haber pausado el juego:
L1, L2, R1, R2, ▲, ■, ✖, ●.

• Bullet Time infinito:
Introduce ese código después de haber pausado el juego:
L1, L2, R1, R2, ▲, ✖, ✖, ▲.
Durante el juego, verás que cuando actives el Bullet Time la barra no bajará. Para volver a la velocidad normal, vuelve a activar el Bullet Time en el juego.

• Modo Dios:
Pausa el juego y pulsa:
L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2.

• Munición infinita:
Pausa el juego y pulsa:
L1, L2, R1, R2, ▲, ■, ✖, ●.

• Conseguir 8 píldoras:
Pausa el juego y pulsa:
L1, L2, R2, R1, ▲, ●, ✖, ■.

THE ITALIAN JOB (PS)

• **Todos los coches y misiones del juego:**
En el menú principal, pulsa esta secuencia y aparecerá un nuevo menú:
▲, ▲, ●, ▲, ●, ▲, ■, ▲, ■, ▲.

• **Seleccionar nivel:**
Pausa el juego en el modo Carrera, pulsa y mantén **R1** y pulsa:
▲, ←, ←, ▲, ●, ↑, ↑, ■.
Desbloquearás todos los niveles en ese modo de juego.





• **Procura no cansarte mucho:**
Verás que nuestro personaje se cansa al rato de estar corriendo todo el rato. Para evitar que ocurra esto, al menos un poco, dale pequeños toques rápidos a la ✖ en lugar de tenerla siempre pulsada.

Hot Wheels Extreme (PS)

• **Menú de Trucos:**
Introduce el password: XTRCHT! para disponer de un menú de trucos. Si activas este menú, no podrás grabar tus avances en el juego.

Legends of Wrestling (PS2)

• **Desbloquear a todos los luchadores:**
En la pantalla del menú principal pulsa:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ▲, ▲, ■.

Megaman X6 (PS)

• **Armadura especial de X:**
Pulsa ←, ←, ←, → en el menú principal.

• **Hunter oscuro revivido:**
Pulsa **L1**, **L1**, **L1**, **R2** en el menú principal. Cuando empieces el juego y encuentres a Hunter resucitado, estará en su forma oscura.

Men in Black: Crashdown (PS)

Todos estos trucos se introducen como passwords en la pantalla correspondiente. Si se activan, oirás un sonido.

• **Todas las armas:** "MAGICPOCKETS"
• **Munición infinita:** "UFO"
• **Un disparo basta:** "ONESHOTSPLAT"
• **Modo Turbo:** "RUNSLIKETHEWIND"
• **Gafas de sol:** "TINTEDSPECS"
• **Gráficos borrosos:** : "MENINBLURRR"
• **Visión alienígena:** "ALIENSEYEVIEW"

NHL Hitz 2002 (PS2)

• **Activar modo Cheat:**
Pulsa ■, ▲ y ● el número indicado de veces para cambiar los iconos en las cajas que aparecen en la pantalla previa al partido, y luego pulsa la dirección indicada.

Jugador super cabezón: **3-0-0** →.
Jugador hiper cabezón: **4-0-0** →.
Equipo super cabezón: **3-3-0** ←.
Tiros grandes: **2-3-4** ↓.
Tableros de pinball: **4-2-3** →.
Mostrar punto caliente: **2-0-1** ↑.
Sin tiros falsos: **4-2-4** ↓.
Pelota de tenis: **1-3-2** ↓.
Modo nieve: **1-2-1** ←.
Modo lluvia: **1-4-1** ←.
Efecto dominó: **0-1-2** →.
Turbo boost: **0-0-2** ↑.
Turbo ilimitado: **4-1-3** →.
Versus por habilidades: **2-2-2** ↓.
El primero con 7 gana: **3-2-3** ←.
Más tiempo para introducir códigos: **3-3-3** →.
Quitar el truco anterior: **0-1-0** ↓.

Silent Scope 2 (PS2)

• **Conseguir más créditos:**
Si continúas la partida 16 veces, tus créditos aumentarán a 3. Si la continúas 31 veces, subirá a 4 y si continúas 101 veces, tendrás créditos ilimitados.

• **Conseguir vidas extra:**
Si pierdes muchas partidas seguidas, tu número de vidas por crédito aumentará de 4 a 6.

• **Conseguir tiempo extra:**
Si pierdes muchas partidas dejando que el tiempo llegue a 0, al empezar una nueva el tiempo aumentará de 60 segundos a 80.

• **Cambiar vida por tiempo:**
En el modo Arcade, pausa el juego y pulsa:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●.
Oirás una detonación. Perderás medio punto de vida, pero ganarás cinco segundos.

Si estáis atascados en algún juego podéis pedirnos trucos o consejos escribiendo una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre "S.O.S. Trucos":
Hobby Press. PlayManía.
C/Pedro Teixeira N°8, 2ª Planta. 28020 Madrid.
También podéis enviar vuestras consultas a través del correo electrónico, enviando vuestros mensajes a:
playmania.trucos@hobbypress.es.

Contraseñas de M.K. Special Forces

Hola, me llamo Miguel. Tengo el *Mortal Kombat: Special Forces* y voy por la tercera misión, en el garaje elimino a todos y miro las matrículas de los coches, pero en la última puerta hay una contraseña con números. ¿Cuál es la clave que necesito? Gracias.

✉ Miguel Curto (Zaragoza)

Seguramente te faltará alguna matrícula por mirar o algún informe, ya que mirando en ellos consigues sacar la combinación necesaria para abrir la puerta. De todos modos, aquí lo tienes: el código a introducir es el 32931.

"Problemas" con Manager de liga 2001

Hola PlayManíacos, tengo un problema con *Manager de Liga 2001* y llevo tiempo con el juego. Quisiera saber por qué el nivel de los jugadores baja, ¿podéis ayudarme? Gracias

✉ Miguel Ángel Rubio (Córdoba)

¡Ay, piratilla! El motivo por el que el rendimiento de tus jugadores disminuye cada vez más, es por un sistema que incorpora el juego para evitar las copias piratas. Si tuvieras el juego original no tendrías ningún problema, pero al tener una copia, el sistema "antipirata" entra en acción y por eso tienes ese problema. Llegará un momento en el que casi no podrás jugar con esa copia. La única solución es que te lo compres original.

Los signos del zodíaco de Silent Hill

Hola coleguillas, tengo un problemilla con el juego de PSOne *Silent Hill*. Acabo de luchar contra Cybill, la he salvado echando el líquido rojo sobre ella y he aparecido en el hospital con Lisa, que ha bajado al sótano. Tras bajar yo, he conseguido un destornillador y unas pinzas. Utilicé las pinzas para sacar una llave y la usé. Después, cruzo una puerta y hay unos signos del zodíaco y ya no sé qué hay que hacer.

✉ Juan Carlos Gómez (Valladolid)

Los tres signos del zodíaco son, de izquierda a derecha, Sagitario, Tauro y Géminis. Los números que tienes que poner son la suma de las extremidades de cada signo, es decir: 4 para Sagitario, 4 para Tauro y 6 para Géminis. Cuando los marques conseguirás una Piedra del Tiempo.

Los Eidolónes de Final Fantasy IX

Hola me llamo Javier y quería preguntáros sobre el *Final Fantasy IX* ¿cuántos G.F. (Guardianes de la Fuerza) tiene? ¿Me podríais decir sus nombres?

✉ Javier

Aunque en *FFIX* también hay invocaciones, sólo Eiko y Daga pueden hacer uso de ellas. Para poder hacerlo, tienen que equipar la piedra o gema de las que se obtiene, pudiendo luego, una vez aprendida la invocación, prescindir del objeto en cuestión. El aprendizaje cuesta una cantidad de PH distinta para cada invocación. Los Eidolónes que encontrarás son: Átomo, Bahamut, Fenril, Ifrit, Leviatán, Odín, Fénix, Lamú, Rubí, Madine y Shiva.



Nivel de los personajes en Final Fantasy VIII

¿En que nivel deberían estar todos los personajes antes de cada combate?

✉ Luis David (Madrid)

Final Fantasy VIII es un juego muy equilibrado, por lo que no hace falta tener un nivel muy alto para enfrentarte a los enemigos, exceptuando a Diablo, al que tienes que combatir con un nivel concreto. El juego se adapta al nivel que tengan tus personajes, por lo que todos los combates se pueden superar con tiempo y práctica.

SSX TRICKY (PS2)

• **Circuito Pipe Dreams:**
Hazte con una medalla en todos los niveles Showoff anteriores.
• **Nivel Untracked:**
Hazte con una medalla en todos los niveles Race anteriores.
• **Jugar como Mix Master Mike:**
En la pantalla del menú principal, mantén pulsados **L1** y **R1** y pulsa: ✖, ✖, →, ✖, ✖, ↓, ✖, ✖, ←, ✖, ✖, ↑. Después, selecciona cualquier personaje y será sustituidos por Mix Master Mike al comienzo del nivel.
• **Desbloquear a Rectorator:**
Introduce la palabra RECOR como si fuera tu nombre en el modo World Circuit. Después, selecciona a cualquier personaje y cuando empieces a jugar, verás que ha sido reemplazado por Rectorator.
• **Desbloquear corredores:**
Completa los siguientes retos para desbloquear a uno de estos corredores:
• Brodi: Gana una medalla de oro en el Circuito Mundial.





• Zoe: Gana dos medallas de oro en el Circuito Mundial.
• JP: Gana tres medallas de oro en el Circuito Mundial.
• Kaori: Gana cuatro medallas de oro en el Circuito Mundial.
• Psymon: Gana cinco medallas de oro en el Circuito Mundial.
• Seeah: Gana seis medallas de oro en el Circuito Mundial.
• Luther: Gana siete medallas en el Circuito Mundial.

Smuggler´s Run 2 (PS2)

Pausa el juego y pulsa estas secuencias. Si lo haces bien, oirá un sonido de confirmación.
• **Invisible:** R1, L1, L1, R2, L1, L1, L2.
• **Coche brillante:** L1, R1, R1, L2, R2, R2.
• **Sin gravedad:** R1, R2, R1, R2, ↑, ↑, ↑.
• **Más tiempo:** R1, L1, L1, R2, →, →, →.
• **Menos tiempo:** R2, L2, L1, R1, ←, ←, ←.
• **Bonus por superar misiones:**
Turbo Super Buggy: Misión 3. Camión Baja: Misión 4. Bombas Camión Baja: Misión 7.



ATV Monster: Misión 10. Du Monde: Misión 13. Especial Sahara: Misión 17. Pantalla de humo Sahara: Misión 18. Granadas: Misión 24. Mapa Vietnam: Misión 9. Mapa invernal Georgia (Rusia): Misión 22.

Soul Reaver 2 (PS2)

• **Desbloquear todos los extras:**
En el menú principal del juego, pulsa la siguiente combinación de botones: ←, ▲, →, ▲, ↓, ●, ✖.

Spiderman 2 (PS)

Para activar estos trucos, escribe el código que te damos en la pantalla "Cheats".
• **Ver los récords de los programadores:** "VVHISCRS".
• **Todos los trucos:** "AUNTMAY".
• **Todos los trajes:** "WASHMCHN".
• **Galería de imágenes:** "DRKROOM".
• **Desafíos de entrenamiento:** "CEREBRA".
• **Modo Pies Grandes:** "STACEYD".
• **Modo Cabezón:** "ALIEN".
• **Modo Debug:** "DRILHERE".
• **Selección de nivel:** "NONJYMNT".
• **Modo What If?:** "VVISIONS".

The Simpsons Road Rage (PS2)

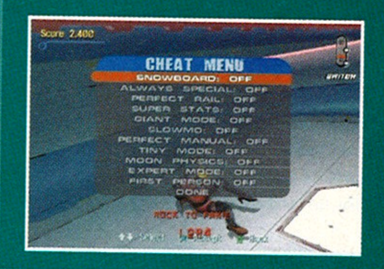
Para introducir estos trucos, mantén presionados **L1**+**R1** en el menú de opciones y luego pulsa estas secuencias. Oirás un sonido de confirmación.
• **Coche de juguete rojo:** ▲, ▲, ■, ●.
• **Conducir con Smithers en el coche del Sr. Burns:** ▲, ▲, ■, ■.
• **El autobús nuclear:** ▲, ▲, ■, ✖.
• **Personajes de Año Nuevo:** ▲, ▲, ●, ■.
• **Personajes de Halloween:** ▲, ▲, ●, ✖.
• **Dinero Extra:** ■, ■, ■, ■.
• **Personajes de Acción de Gracias:** ▲, ▲, ●, ●.
• **Personajes de Navidad:** ▲, ▲, ●, ▲.
• **Modos de cámara extras:** ▲, ▲, ▲, ▲.
• **Modo nocturno:** ✖, ✖, ✖, ✖.
• **Personajes inflados:** ●, ●, ●, ●.
• **Ver líneas de colisión:** ▲, ▲, ✖, ✖.

Twisted Metal: Black (PS2)

• **Cambiar la cámara:**
Pulsa y mantén **Select** y después ↓ para cambiar entre la horizontal y la vertical. Pulsa y mantén **Select** y pulsa a continuación ←.
• **Descifrar los códigos de Minion:**
Para descubrir lo que significan los códigos numéricos de Minion, sustituye cada número por su letra. Así, A=1, B=2, y Z= 26.
• **Menú de armas distinto:**
Pulsa y mantén apretado **Select** y después pulsa → durante el juego.
• **Munición Infinita:**
Pulsa y Manten **R1**, **R2**, **L1**, **L2**

TONY HAWK´S PRO SKATER 3 (PS2)

Dentro del menú Opciones, elige "Cheats". Luego introduce estos códigos según el efecto que quieras lograr. Oirás un sonido de confirmación.
• **Modo Cheat: backdoor**
• **Todos los personajes: YOHOMIES.**
• **Todas las secuencias FMV: Peepshow.**



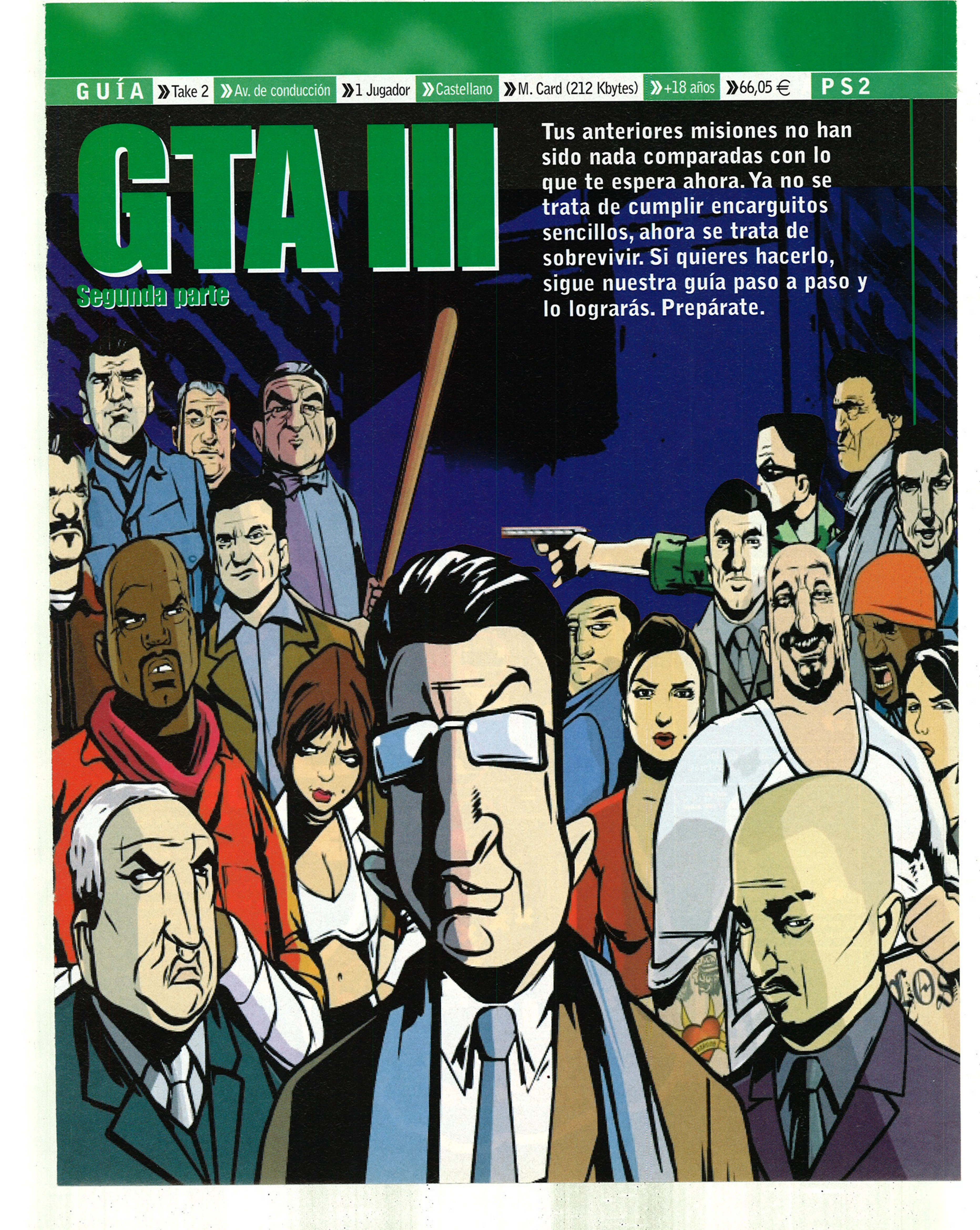


• **Jugar como los desarrolladores:**
Introduce uno de estos nombres en la pantalla "Create a Skater" y aparecerán sus estadísticas: Aaron Skillman (también puedes introducir Aaron, Skillman, o ARS). Alan Flores. Andrew Rausch (también Jujy) Andy Nelson. Brian Jennings (también BDJ o Brian). Captain Jennings (también Cap'n Jennings o Capn Jennings). Chad Findley (también Stallion o Doofus). Chris Glenn. Chris Rausch (también Team Chicken, CJR, o Rausch). Chris Ward. Connor Jewett. Darren Thorne (también Darren o Thorne). Dave Cowling. Dave Stohl. Edwin Fong (también Maya's Daddy). Gary Jesdanun (también Garvin o Garvin Jesdanun). Henry Ji. James Rausch (también My Jamie). Jason Uyeda. Jeremy Anderson. Joel Jewett. Johnny Ow. Junki Saita (también Kage). Kevin Mulhall (también Guilt Ladle). Lisa Davies. Mark Scott (también Hi Ben). Matthew Day. Mick West. Mike Ward. Nicole Willick. Noel Hines. Nolan Nelson. Paul Robinson. Pete Day. Rachael Day. Ralph D'Amato. Ryan McMahon. Sandy Jewett. Scott Pease (también Scott Pease, Spease, o Cheesy Peasey). Steve Ganem. Steven Rausch (también Wevenowski). Trey Smith. William Pease.
• **Jugar con skaters ocultos:**
Introduce cualquiera de estos nombres en la pantalla "Create a skater" y verás sus estadísticas: 062287. 80's Mark. Braineaters. Crashcart. DDT. Eastside. Frogham. GMIAB. Gorilla. Grass Patch. Mini Joel. Pimpin Frank. Rastapopolous. Skillzilla (también Gi Skillz).

GTA III

Segunda parte

Tus anteriores misiones no han sido nada comparadas con lo que te espera ahora. Ya no se trata de cumplir encarguitos sencillos, ahora se trata de sobrevivir. Si quieres hacerlo, sigue nuestra guía paso a paso y lo lograrás. Prepárate.



Isla Stauton

Para sobrevivir en Isla Stauton, tendrás que ser mucho más duro que en Portland. La mitad de la ciudad está dominada por el clan de los Colombianos, cuyo único objetivo es borrarte del mapa. Para sobrevivir en esta selva, tendrás a tu disposición armas más potentes y coches mucho más veloces con los que poder atravesar la ciudad en minutos. Además de los colombianos, tendrás que enfrentarte a una policía que pondrá más empeño en hacerte la vida imposible. Por si fuera poco, encontrarás una gran cantidad de puentes en Isla Stauton que serán un laberinto en tres dimensiones en el que no será fácil orientarse.


En Isla Stauton, alucinarás con los coches que circulan por sus carreteras.


Los puentes y túneles de la ciudad harán la circulación complicada.


Cuidado en la zona en construcción, está plagada de Colombianos.

RAMPAS, PAQUETES OCULTOS Y MISIONES

Para conseguir dinero y armas gratis, recolecta los paquetes ocultos que se encuentran distribuidos por la ciudad en lugares bien ocultos (✖).
Si quieres conseguir **saltos espectaculares** con los que te gratificarán con dinero, **usa las rampas que encontrarás en la ciudad** (✖).
Y si quieres realizar **misiones extras**, que consistirán en eliminar a un número de mafiosos en un tiempo marcado, **coge unos símbolos con una calavera dibujada** (✖).

LOCALIZACIONES

1. Guarida
2. Edificio de Asuka
3. Casino de Kenji
4. Punto de Contacto Yardie
5. Love Media
6. Construcción Pan-Lantic (zona de la banda del Cártel)
7. Labios 106 FM
8. Rise FM
9. Centro Comercial
10. Excedentes del Ejército Phil Cassidy
11. AMCO HQ
12. Oficina de Liberty Tree
13. Metros (2)
14. Almacén de Munición
15. OR-Bit
16. Cuartel General de la Policía
17. FBI
18. Ayuntamiento (Alcalde O'Donovan)
19. Hospital General Carson
20. Coliseo Liberty Memorial
21. Puente Callahan
22. Tienda de Bombas 8-Ball
23. Túnel Porter, Rockford Slipway
24. Pay 'n' Spray

Misiones de Asuka

SAYONARA, SALVATORE

Dificultad: Muy difícil.
Recompensa: 25.000 $.
Para ganarte la confianza de Asuka, **acaba con el traidor Salvatore**. Para ello, **ve en barco hasta el muelle de Portland** y coge un coche. Sitúate cerca del garito de Luigi y espera a que salga tu objetivo. No permanezcas en las cercanías del bar para evitar que te descubran antes de tiempo, pero mantente cerca para cazarle en el momento en que salga del bar. **Cuando veas que abandona el local, ve a la salida del garito y lanza una granada al coche** que le llevará a su mansión para que explote cuando se suba. Durante el transcurso de la misión **deberás ser muy preciso**, porque su escolta intentará atropellarte y llevar a Salvatore a su mansión. Si éste consigue llegar a su guarida, habrás fracasado.





Distrito Red Light

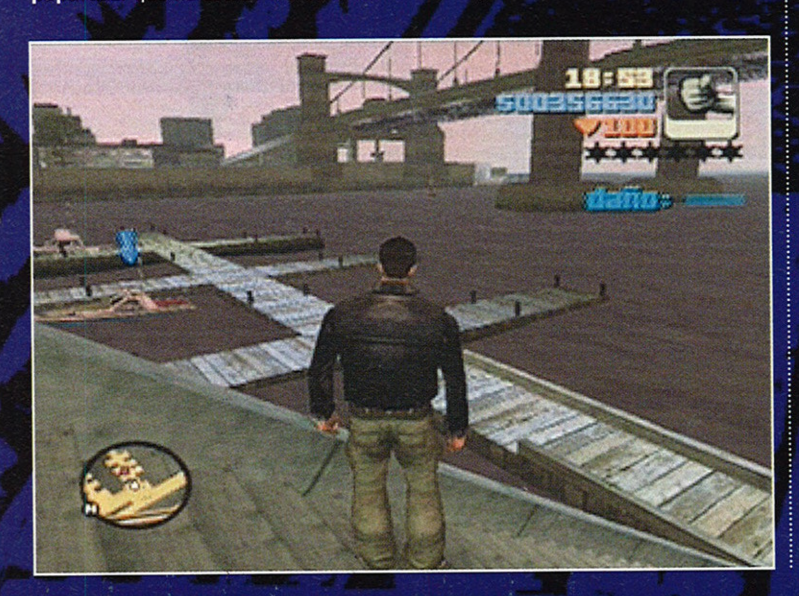
UN DÍA DE PAGA PARA RAY

Dificultad: Media.
Recompensa: 11.000 $.
Hazte con un coche muy rápido para **llegar a los cuatro teléfonos en menos de tres minutos y medio.** Si tu bólido queda hecho chatarra consigue otro rápidamente, aunque aún así perderás mucho tiempo. Tras descolgar el cuarto y último, ve al **parque** del centro de la ciudad para **conocer a Ray**, el personaje que te ha hecho dar tantos paseos por la ciudad. Tras demostrarle tu pericia, **te ofrecerá futuros trabajos.**



SANGRA PAPARAZZI

Dificultad: Fácil.
Recompensa: 10.000 $.
Ve al puerto que hay al lado de la guarida de Asuka y **roba la lancha de la policía para disparar** (con el ■) **a la lancha rápida del paparazzi** que ha estado molestando a tu jefa. Aprovecha los primeros momentos de la misión, ya que será cuando más cerca estés de la lancha y, por tanto cuando tendrás más posibilidades de que tus balas den en su objetivo. Si consigue alejarse mucho, la misión fracasará.



BAJO VIGILANCIA

Dificultad: Media.
Recompensa: 15.000 $.
Al inicio de la misión **conocerás al jefe de los Yakuza**, quien te ofrecerá futuros trabajitos.
La misión consiste en **eliminar a diez soplones distribuidos en tres zonas de la ciudad en menos de seis minutos y medio.**
Los dos primeros los encontrarás en el **parque** del centro de la ciudad, en la cima de un montículo. La manera más fácil y rápida de acabar con ellos es usando el **rifle de francotirador**.
El siguiente objetivo lo hallarás **dentro de una furgoneta** aparcada en una calle de la ciudad. Para no complicarte la vida, **tírale una granada** y conseguirás que su coche salte por los aires, con él dentro, claro.
Los restantes se encuentran **en lo alto de un piso** que hay al lado del casino de la ciudad. Desde la acera de enfrente, intenta acabar con todos los que puedas, ya que desde esa posición ellos no podrán acertarte mientras que tú sí que podrás aniquilar a unos cuantos. Para acabar con los demás, **súbete al tejado y dispárales rápidamente** antes de que lo hagan ellos.





TANNER DOS CARAS

Dificultad: Difícil.
Recompensa: 20.000 $.
Aunque tan sólo tengas que destrozar el coche de Tanner, la misión se complicará, y mucho, gracias a la persecución policial (nivel 4) que se desatará en el momento en que le toques por primera vez.

Cuando hayas destrozado su coche (mitad de la barra de daños), **Tanner saldrá corriendo y asustado, algo que facilitará enormemente tu trabajo**, ¿verdad? Cuando lo atropelles, la misión finalizará y la policía dejará de perseguirte.

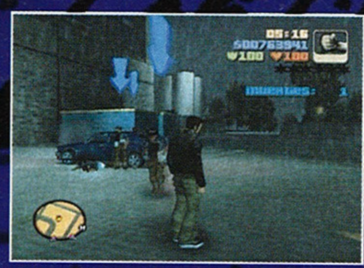




CEBO

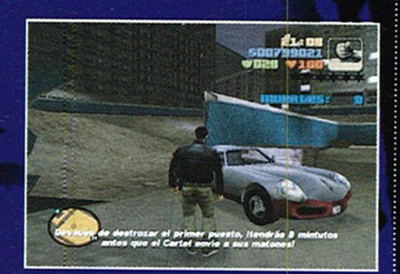
Dificultad: Difícil.
Recompensa: 35.000 $.
Tendrás que hacer de cebo para llevar a tres coches de colombianos hasta una trampa mortal donde los matones Yakuza les esperan. Coge un coche veloz y ve a Costa de Vale donde encontrarás a tus víctimas. Deja que te vean y persigan de cerca hasta el lugar señalado. Es posible que con el último coche tengas que ayudar a los Yakuza a eliminar a los colombianos, así que **equípate con un buen arma** y líate a tiros, pero teniendo en cuenta que no puedes matar a ninguno fuera del lugar indicado o fracasarás.





MARCHANDO UN EXPRESO

Dificultad: Muy difícil.
Recompensa: 40.000 $.
Destroza con tu lanzamisiles los 9 chiringuitos colombianos de venta de droga distribuidos por las calles. Sólo tendrás **ocho minutos** a partir del momento en que derrumbes el primero, así que usa un coche veloz y apunta desde lejos. Lo malo es que **no sabrás donde están tus objetivos hasta que no te encuentres cerca** de ellos, así que circula rápidamente para captarlos lo antes posible. Primero acaba con los cinco que hay en Isla Stauton, después ve a Portland por el puente para destrozar otros dos y finalmente coge el túnel para llegar hasta Costa de Vale, donde están los restantes.





S.A.M

Dificultad: Muy difícil.
Recompensa: 45.000 $.
Tendrás tres minutos y medio para coger el bote que hay en un muelle de Portland, así que conduce rápidamente. Súbete en la lancha y **ve por el camino que forman las bollas rojas** hasta llegar a una pista del aeropuerto de Costa de Vale. Bájate de la barca y usa el **rifle de francotirador** para acabar con los tres colombianos que aguardan la llegada de un avión. Sube a la pista de aterrizaje y colócate en el comienzo de ésta antes de que aparezca la **avioneta que debes derribar con el lanzamisiles**. Recoge los **ocho paquetes** que habrá entre sus escombros procurando ignorar el helicóptero de la policía, ya que si los destruyes, el nivel de búsqueda subirá al máximo. Móntate en el primer vehículo que encuentres y **ve al taller de chapa** de Costa de Vale para despistar a los agentes especiales. Para completar la misión, **lleva los paquetes,** ya con tranquilidad, **a Asuka.**





RESCATE

No se trata de una misión encargada, sino de una pequeña entrega. A tus manos llegará la carta en la que se pide el rescate por la hija secuestrada de Salvatore, por lo que **tendrás que llevar 500.000 $ a la mansión de los colombianos que hay en Costa de Vale.**





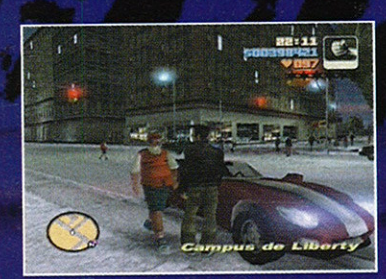


Misiones del Clan Yardie

Para acceder a sus trabajos, deberás descolgar el teléfono que se encuentra en la zona universitaria de Isla Stauton.

PELEA BLING-BLING

Dificultad: Muy fácil.
Recompensa: 10.000 $.
Coge un deportivo rápido y disponte a competir en una carrera contra otros tres coches. Para ganarla, **deberás ser el piloto que más checkpoint obtenga** (hay un total de 15) **a lo largo de la carrera.** Tarea fácil, ya que tus rivales son muy lentos y torpes al volante.





JINETE CON UZI

Dificultad: Fácil.
Recompensa: 10.000 $.
Conduciendo el coche que te den (bastante malo), **vuelve a Portland** por el túnel cuya entrada está cerca del estadio, o por el puente. Allí, cerca de tu guarida, **atropella a diez Diablos**, reconocibles por la **gorra roja** que llevan. Hazlo rápido y evita que te vea la poli.

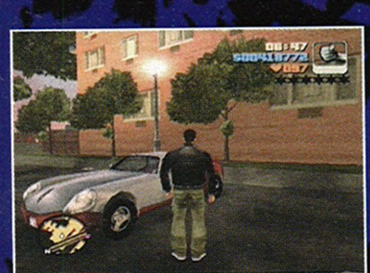


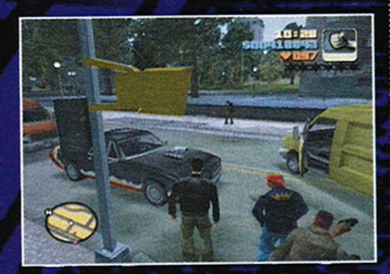


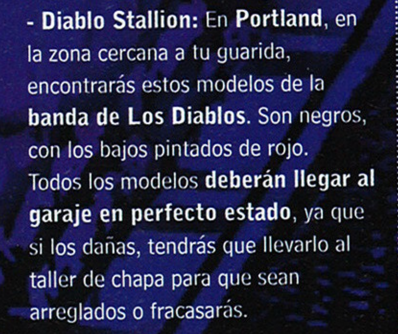
REUNIÓN DE COCHES DE GÁNGSTERS

Dificultad: Muy fácil.
Recompensa: 10.000 $.
Tendrás que llevar a un garaje de Isla Stauton estos tres modelos de coches:
- **Un Mafia del clan de los italianos.** Lo encontrarás en la mansión de Salvatore, en Portland.
- **Yakuza Stinger:** ve a la guarida de Asuka en Isla Stauton y verás uno.
- **Diablo Stallion:** En **Portland**, en la zona cercana a tu guarida, encontrarás estos modelos de la **banda de Los Diablos**. Son negros, con los bajos pintados de rojo.

Todos los modelos **deberán llegar al garaje en perfecto estado**, ya que si los dañas, tendrás que llevarlo al taller de chapa para que sean arreglados o fracasarás.

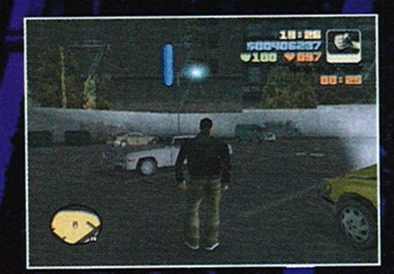


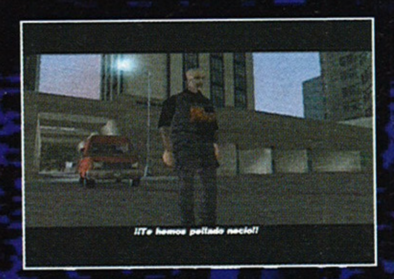




LLEGÓ EL REINADO

Dificultad: Muy difícil.
Recompensa: 10.000 $.
Tendrás un **minuto y medio para llegar al aparcamiento donde se encuentra un coche aparcado con un cargamento especial.** Nada más subirte en el coche, te percatarás de que la supuesta misión **es una trampa** en la que puedes saltar por los aires si no andas con cuidado. Sal del aparcamiento lo antes posible y usando el **lanzamisiles** o granadas, **destroza con precaución todas las furgonetas de donde salen los suicidas**. Cuando hayas acabado con todas, con el **rifle de francotirador** mata a los **kamikazes** que queden para evitar que exploten y te lleven por delante.



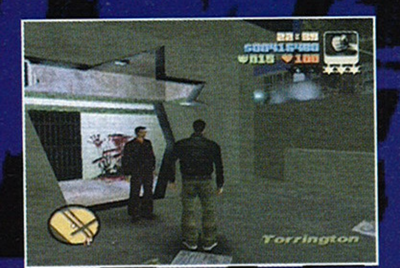


Misiones de los Yakuza

KAMBU REVIENTA

Dificultad: Media.
Recompensa: 30.000 $.
Para robar el coche de policía tienes dos opciones: o arrebatárselo a uno que esté de servicio por la calle, o coger el que hay aparcado en la estación de policía.

Llévalo al **taller de bombas** para cargar un explosivo y ve al **aparcamiento trasero de la comisaría.** Allí, haz que explote en el lugar señalado para romper la pared y ayuda a escapar al **preso** que debes rescatar. Coge otro coche patrulla y sal muy rápido, ya que tendrás a la policía tras de ti (con nivel 3 de búsqueda). Nada más salir de la comisaría, **cambia de coche y ve al taller de chapa** para despistar a la pasma. Para terminar la misión y conseguir tus honorarios, tan sólo **tendrás que llevar a Kangu al dojo Yakuza.**



GRAND THEFT AUTO

Dificultad: Media.
Recompensa: 25.000 $.



En seis minutos, tendrás que llevar a un céntrico garaje tres auténticos cochazos repartidos por la ciudad.
Los deportivos tendrán que estar en buen estado; si los dañas, repáralos en el taller de chapa que hay al lado del garaje que tienes como destino. Conduce rápido pero con cuidado (sí, ya sabemos que es más fácil decirlo que hacerlo...).



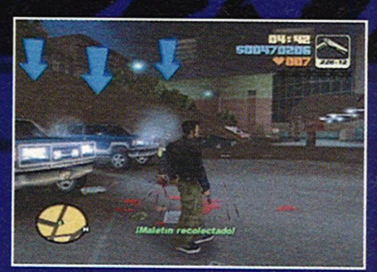


TRATO SIGILOSO

Dificultad: Fácil.
Recompensa: 25.000 $.
Antes de empezar la misión, **equípate con una buena arma y algo de protección en la armería.** Ahora, coge prestado un **coche Yardie** de los muchos que circulan por la zona comercial cerca de tu guarida. Seguidamente, **recoge a tu contacto** y llévalo al lugar de la reunión al lado del hospital.

Cuando llegues, **3 matones empezarán a dispararte** con escopetas, así que acaba con ellos rápidamente o te causarán muchos problemas.
Tras esto, **coge el maletín** que encontrarás al lado de uno de los fiambres y **destroza los dos coches** que hay aparcados. Ya sólo tendrás que **regresar al casino** con tranquilidad para ver al dojo Yakuza.





SHIMA

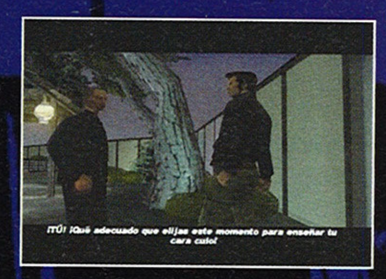
Dificultad: Media.
Recompensa: 10.000 $.
Tendrás que ir a tres puntos de la ciudad para recoger unos maletines de dinero. Con los dos primeros no tendrás problemas, pero cuando vayas a recoger el tercero, te enterarás de que una banda de **Los Diablos** lo ha robado. Para recuperarlo, **vuelve a Portland**, al **parque** que hay cerca de tu guarida y atropella a estos ladrones. Ten cuidado, porque portarán Uzis que podr´an destrozar tu coche. Tras deshacerte de ellos, coge el **maletín** y regresa al casino de Isla Stauton.





HEROÍNA

Dificultad: Fácil.
Recompensa: 10.000 $.
Hazte con un coche veloz, ya que **tu misión esta vez consistirá en atropellar como mínimo a 8 camellos Yardie´s de los que hay por toda la ciudad.**
Aunque no exista tiempo límite, **tus objetivos se esfumarán al rato de salir** a la calle, así que, si no eres rápido, venderán toda la droga antes de que consigas encontrarles y borrarles del mapa.
Cuando los vayas a atropellar, **asegúrate que no haya coches patrulla cerca para no complicarte demasiado la vida.**





Misiones de Roy

SILENCIA AL SOPLÓN

Dificultad: Difícil.
Recompensa: 30.000 $.
Ve al lugar señalado y verás desde el callejón como la **ventana** del piso del soplón está abierta. Para que salga, colócate enfrente de ella y **lanza granadas** hasta que metas una. Tras la explosión en el piso, tu objetivo **saldrá en un coche** del garaje que hay bajo de la ventana. La poli te perseguirá con un nivel 2 de búsqueda. **Intenta bloquear el camino por el callejón** para que no escape y lánzale una granada cuando esté atrapado. Si no, deberás destrozar su coche a base de golpes.





SUMINISTRO DE ARMAS

Dificultad: Media.
Recompensa: 10.000 $.
Ve al almacén de armas de las afueras de la ciudad para ayudar a un amigo de Roy ante el ataque de Los Colombianos. Antes de que lleguen, hazte con todas las armas que veas al lado del tanque y colócate junto al militar para eliminar a todos los que entren al almacén. Usa el **rifle de francotirador**, apuntando a la entrada para no dar opción a que ellos disparen.





POCA EVIDENCIA

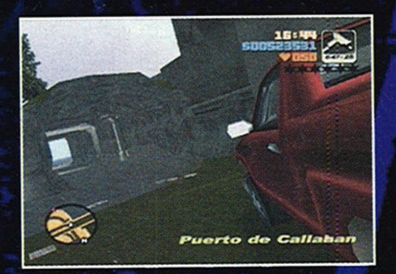
Dificultad: Fácil.
Recompensa: 15.000 $.
Por la ciudad circula en estos momentos una **furgoneta** con un cargamento que debes recoger. **Para hacerte con los seis paquetes que contiene, tendrás que ir golpeándola para que vaya arrojándolos.** Todo sería bastante fácil si no fuese por la persecución policial (en esta ocasión con un nivel de búsqueda 2) que se desatará en cuanto la golpees por primera vez. **Una vez tengas los paquetes, tan sólo tendrás que destrozar el coche en el que vas montado, usando una granada o a base de golpes, tú mismo.**
Al acabar esta misión podrás acceder a los **trabajos de Doey**, uno de los mafiosos más importantes de la ciudad. ¡Enhorabuena!





DE PESCA

Dificultad: Fácil.
Recompensa: 15.000 $.
Ve al **puerto** de Portland donde te encontraste por primera vez con Asuka, para **coger la barca de policía y así llegar al faro**. Allí, **encontrarás un bote que debes hundir utilizando para la ocasión la ametralladora** de tu lancha.
Ten cuidado, porque **la barca rival es más rápida** y lanzará unos barriles que, al colisionar con ellos, explotarán dejándote bastante maltrecho; lo mejor será que **no dejes que se aleje mucho de donde estás para no perderlo de vista.**





PASTA DE YESO

Dificultad: Difícil.
Recompensa: 10.000 $.

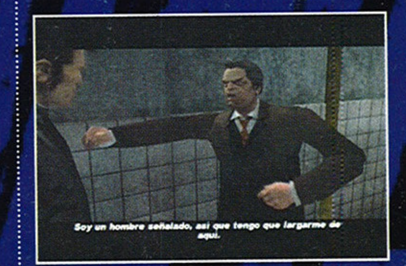




Hazte con un coche veloz y **ve tras la ambulancia que circula por la ciudad; lleva al chivato a eliminar.** Para hacer que baje de la ambulancia, **golpéala hasta que la destroces antes de que llegue a la comisaría;** si se adentra en su aparcamiento la misión fracasará. Cuando la destruyas, el chivato saldrá despedido por la puerta trasera de la ambulancia. Pero gracias al chaleco antibalas con el que va equipado, **las armas convencionales no servirán de nada**. No tendrás mas remedio que lanzarle una **granada** o hacer que un coche explote a su lado. Y todo esto con la pasma pegada a tus talones con un nivel de búsqueda 2, desde el momento en el que des el primer toque a la ambulancia.

HOMBRE SEÑALADO

Dificultad: Media.
Recompensa: 20.000 $.
Tienes tan sólo tres minutos para llevar a Roy al aeropuerto de Costa de Vale. Para lograrlo, ccge un coche muy veloz y dirígete a a entrada del **túnel** que está al lado del estadio de fútbol de Isla Stautor. **No vayas por el puente, ya que estará controlado por los agentes especiales de la policía** y no conseguirás cruzarlo.
Dentro del túnel, conduce rápido y **gira a la izquierda en los dos cruces** que te encuentres para poder así llegar al aeropuerto sin demasiados contratiempos. Tras dejar a Roy, **regresa con tranquilidad a Isla Stauton para recibir una pequeña recompensa** (lanzamisiles, rifle, rifle de asalto y lanzallamas) de un garaje. No está mal, ¿eh?







PlayManía te regala las mejores guías
Soluciones completas para tus juegos de PS2



¡¡NUEVAS GUÍAS COLECCIONABLES!!

El nuevo formato de nuestras guías coleccionables ha sido todo éxito, lo que nos anima a continuar con esta iniciativa para ofreceros todos los meses la mejor guía del mejor juego del momento. Como ya sabéis, el objetivo de estas guías especiales es facilitaros las cosas y ayudaros, tanto a la hora de consultarlas, como de guardarlas, ya que se pueden archivar en las cajas de los juegos para tenerlas siempre a mano. Que lo disfrutéis.

Archívalas en las cajas de tus juegos favoritos

IMPRESCINDIBLES PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº3

Play manía

Jak & Daxter

Enemigos • Baterías • Moscas • Consejos • Secretos

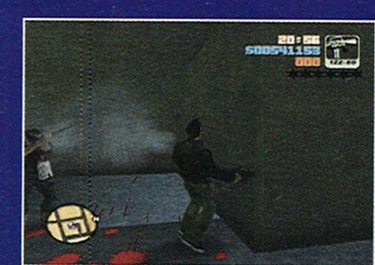
Misiones de Doey

EL LIBERADOR

Dificultad: Media.
Recompensa: 40.000 $.
Por la zona de construcción (Fort Stauton) verás circular varios **Carter** (Jeep azul) de la mafia de Los Colombianos. **Roba uno para acceder a su base, donde tienen secuestrado a uno de tus compañeros.** Aparca nada más entrar y **con el rifle de francotirador ve eliminando a todos los mafiosos que veas.** Una vez que hayas despejado la zona, acércate a una de las puertas de los **garajes** para hacer que se abran, aunque siempre equipado con el **rifle de asalto**. Dentro encontrarás a tu compañero y a un colombiano bien armado.
Afina mucho la puntería para no acabar con tu compinche y elimina al mafioso rival. Después, roba un vehículo y lleva a tu compinche rescatado ante Doey.







EXTERMINA A WAKA- GASHIRA

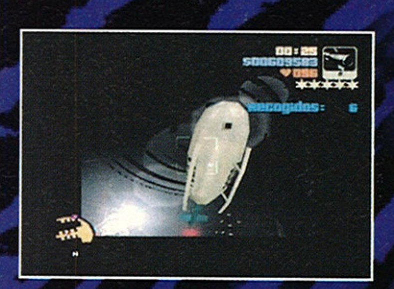
Dificultad: Difícil.
Recompensa: 30.000 $.
Ve de nuevo a Fort Stauton para tomar prestado otro **Carter**. Sube hasta la última planta del **párking** señalado para encontrar a uno de los jefes de los Yakuza a eliminar. Tu única opción en este caso es **usar el coche para eliminar a sus guardaespaldas y luego a su jefe**, intentado no saltar por los aires por el fuego al que te verás sometido. Para salir del párking, usa la **rampa** que encontrarás en el tejado antes de que los mafiosos supervivientes acaben de destrozar tu coche.



UNA GOTA EN EL OCÉANO

Dificultad: Difícil.
Recompensa: 10.000 $.
Consigue un coche veloz y **ve al muelle de Portland en menos de 2 minutos.** Móntate en la **lancha** que está atracada y **sigue al hidroavión para recoger los seis paquetes** que lance al agua. Por cada bulto que cojas, aumentará un grado tu nivel de búsqueda policial, consiguiendo al final que salga a escena el peligroso ejército. Para esquivar a éstos, ve al **puerto** de Isla Stauton que hay al lado de la guarida de Asuka. Sal de la barca, coge un coche que haya aparcado y ve rápidamente al **taller de chapa** para burlar a tus perseguidores. Si lo consigues, sólo tendrás que llevar los paquetes a tu jefe. Tras esta misión, **Roy te ofrecerá su último trabajo.**







GRAN LADRÓN AÉREO

Dificultad: Difícil.
Recompensa: 50.000 $.
Ve de nuevo al **aeropuerto** de Costa de Vale y entra en las pistas de aterrizaje. **Dentro de un hangar encontrarás custodiada por cinco Colombianos una avioneta que esconde el paquete que debes requisar.** Deshazte de tus enemigos con el **rifle de francotirador** desde una posición lejana para poder acceder a la avioneta sin problemas. Cuando entres en ella, te darás cuenta que no está el paquete que buscas, pero la **furgoneta** que hay aparcada al lado te dará la pista que necesitas para averiguar que se encuentra en la **zona de construcciones** de Isla Stauton. Ve allí y colócate en el exterior de la verja de la obra. La zona está plagada de colombianos, así que para limpiar el camino, lanza **granadas** al interior y hacer así que salten por los aires.

Con la zona despejada, entra y sube al edificio en obras mediante el **elevador**. Allí te encontrarás con **Asuka**, quien te ofrecerá más trabajo y te dará el paquete que buscabas para que se lo lleves a Doey.





SERVICIO DE ESCOLTA

Dificultad: Muy fácil.
Recompensa: 40.000 $.

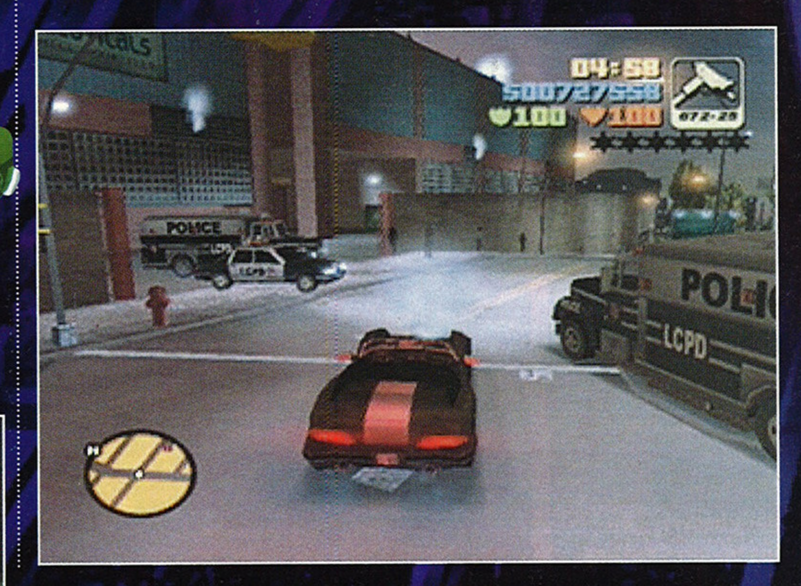


Tu misión es muy sencilla. **Sólo tendrás que escoltar a la furgoneta blindada hasta Costa de Vale** evitando que Los Colombianos la destrocen a base de golpes. Para evitarlo, intercepta sus embestidas con tu coche.



SEÑUELO

Dificultad: Fácil.
Recompensa: 35.000 $.
Ve a Costa de Vale para recoger el furgón que servirá para engañar a la policía. Móntate en él y aguanta **tres minutos** sin que explote, evitando los golpes de la policía, que te perseguirá con un nivel 5 de búsqueda. **Una buena zona para escaquearte de la pasma es la zona de aterrizaje del aeropuerto.**



DESAPARICIÓN DE AMOR

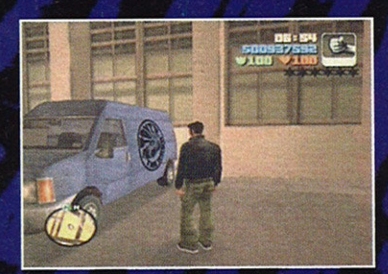
En realidad no se trata de una misión, ya que cuando vayas a hablar con Doey, comprobarás que su guarida está completamente vacía. ¿Dónde se habrá metido todo el mundo? Por supuesto, no hay recompensa que valga.



Misiones RC Toys

CALAMIDAD EN EL CASINO

Dificultad: Muy fácil.
Recompensa: 1.000 $ / coche.
En el aparcamiento que hay enfrente del **casino** encontrarás la **furgoneta** desde la cual podrás controlar los coches explosivos. **En dos minutos, destroza el mayor numero de Yakuza Stinger que puedas.**

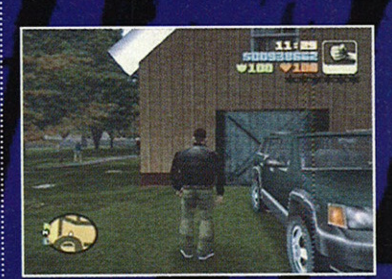




Misiones 4 X 4

UN PASEO POR EL PARQUE

Dificultad: Media.
Recompensa: 30.000 $.
Al lado de la **casa de madera** que hay en el parque cercano a tu guarida, hallarás un **Jeep** con el que tendrás que **recoger veinte puestos de control** distribuidos por el parque **en menos de dos minutos.**







Isla Costa de Vale

La recta final de tu aventura tendrá lugar en Costa de Vale, una zona muy poco poblada. Aunque la dificultad sea extrema, debido a las persecuciones policiales y al odio que te tiene la mafia de los Colombianos, llegarás a esta ciudad armado hasta los dientes con la tarea de sobrevivir, algo que no resultará sencillo.

Una buena zona para hacerte con los mejores coches es la zona de chalets del área Norte, donde están los mejores deportivos aparcados y esperando a ser robados.

Y para deshacerte de la policía, el mejor lugar son las larguísimas pistas de aterrizaje del aeropuerto.

En el garaje que hay al lado de tu guarida en esta ciudad, podrás guardar dos coches cuando quieras.

Tu guarida se encuentra en la zona Este. Allí podrás curarte y guardar tus vehículos.



El desenlace del juego será en la presa que hay al Noroeste de Costa de Vale.



El aeropuerto es el mejor sitio para deshacerte de la policía.

RAMPAS, PAQUETES OCULTOS Y MISIONES

Para conseguir dinero y armas gratis, recolecta los paquetes ocultos que se encuentran distribuidos por la ciudad en lugares bien ocultos (✖).

Si quieres conseguir **saltos espectaculares** con los que te gratificarán con dinero, **usa las rampas que encontrarás en la ciudad.** (✖).

Y si quieres realizar **misiones extras**, que consistirán en eliminar a un número de mafiosos en un tiempo marcado, **coge unos símbolos con una calavera dibujada** (✖).

LOCALIZACIONES

1. Guarida
2. Zona de contacto Hoods
3. Mansión del Cartel
4. Tienda de Bombas 8-Ball
5. Pay 'n' Spray
6. Aeropuerto Internacional Francis
7. Estación de Metro del Aeropuerto
8. Túnel Porter (Francis Slipway)
9. Puente Shoreside Lift
10. Zona de picnic Stauton View
11. Observatorio Cedar Ridge
12. Cochrane Dam

Misiones de D-Ice

Para contactar con este clan, ve al teléfono público que hay en Costa de Vale, muy cerca tu guarida.

DINERO UZI

Dificultad: Difícil.
Recompensa: 10.000 $.

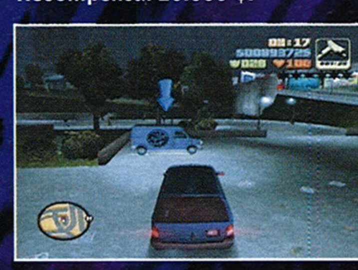


Monta en tu coche y pulsa L1 ó L2 + ● para disparar con tu Uzi a veinte mafiosos de jersey morado mientras conduces. **Sólo tendrás dos minutos** para eliminarlos a todos. Además de tener el tiempo justo, la policía, las furgonetas que circulen por la zona y los propios mafiosos con sus Uzi´s intentarán destrozar tu coche.



TOYMINATOR

Dificultad: Fácil.
Recompensa: 10.000 $.



Ve al **párking** que hay al lado de tu guarida y móntate en la **furgoneta** que hay aparcada. Desde ella **podrás pilotar cuatro coches de juguete teledirigidos que explotaran** al tocar las ruedas de los coches. **Destroza tres furgonetas** que circulan por Costa de Vale. Conduce con cuidado para que tus juguetes no exploten con otros coches.





PREPARADO PARA ESTALLAR

Dificultad: Difícil.
Recompensa: 20.000 $.
Tienes seis minutos para llevar el deportivo de D-Ice, que se encuentra en el mismo párking de la misión anterior, a un taller de Portland.
Esto sería algo bastante fácil de conseguir si no fuese porque **el coche está cargado con suficiente explosivo** como para hacerte aterrizar en la superficie de Venus al más mínimo golpecito. Tras llevarlo al taller, devuélvelo con más tranquilidad al lugar donde lo encontraste.





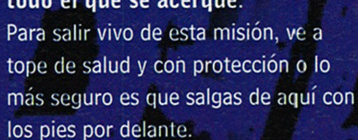
LINGOTES DE ORO

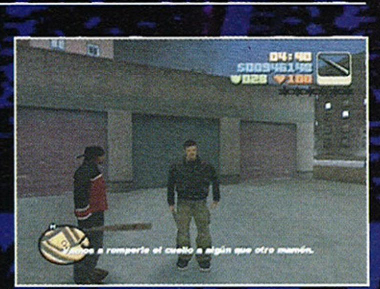
Dificultad: Fácil.
Recompensa: 25.000 $.
En seis minutos deberás recoger treinta lingotes que hay esparcidos por las cercanías del aeropuerto y llevarlos a un garaje cercano al lugar.
A medida que vayas cogiendo lingotes de oro, verás cómo el coche corre y frena menos debido al peso. Para que puedas controlarlo, **lo que tienes que hacer es llevar los lingotes en dos rondas.** Aunque te persiga la pasma, no te preocupes demasiado por ellos, porque apenas te estorbarán en esta misión.



REDOBLE

Dificultad: Media.
Recompensa: 10.000 $.
Recoge a un miembro del clan para acudir con él a una pelea callejera clandestina en la que sólo se puede utilizar el bate.
Cuando llegues a la cita no te asustes, porque aunque sean muchos, tus golpes serán bastante más efectivos que los suyos. **Arrímate a un árbol o a tu coche para evitar que te rodeen y no dejes de golpear a todo el que se acerque.**
Para salir vivo de esta misión, ve a tope de salud y con protección o lo más seguro es que salgas de aquí con los pies por delante.





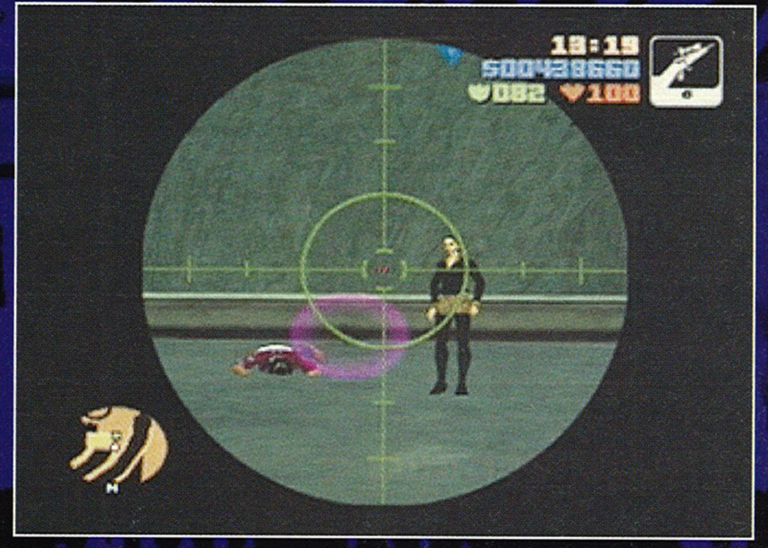


Misiones de los Colombianos

EL INTERCAMBIO

Dificultad: Muy difícil.
Deberás contar con 500.000 $ (seguramente los tengas). **Ve a la mansión de los colombianos para hacer el intercambio del dinero por la chica.** En mitad de la negociación te robarán las armas y el dinero y te dejarán tirado para que los mafiosos te cosan a balazos. **Corre hacia un Carter y sal de la mansión atropellando** a los que se interpongan en tu camino. Nada más salir verás como el helicóptero huye con la chica hasta la **presa**. **Tendrás 3 minutos y medio para llegar hasta allí, así que conduce rápido.** En la entrada, dos Carter bloquearán el paso. Como sólo tienes un pistola, tendrás que arroyar con tu coche para abrirte camino y atropellar a los colombianos para evitar que destrocen tu coche. En cuanto entres en la zona de la cascada, **equípate con las ametralladoras, el rifle de francotirador y el lanzallamas** que encontrarás entre los restos de tus enemigos muertos. Avanza hasta que veas a la jefa del Carter Colombiano y se suba a un **helicóptero**. Saca en ese momento el **lanzamisiles** y hazlo puré para luego ir a por la hija de Salvatore, teniendo cuidado con los mafiosos colombianos que todavía quedan en pie.








Misiones RC Toys

ATAQUE RUMPO

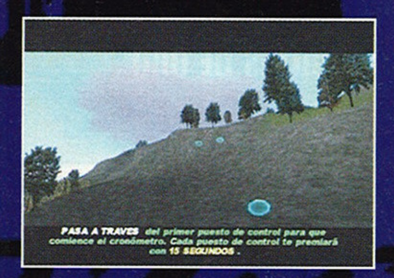
Recompensa: 1.000 $ / coche explotado.
La **furgoneta** desde donde controlarás los coches de juguete está en la parte trasera del edificio donde está tu guarida, justo detrás de un cartel luminoso de publicidad. **Tendrás dos minutos para destrozar todos las furgonetas Rumpo** con los coches teledirigidos.



Misiones 4 X 4

AGARRADO

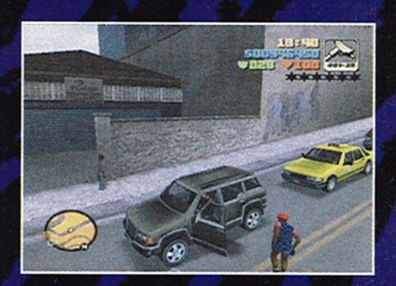
Recompensa: 30.000 $.
En el **bosque de Cedros** encontrarás el **Patriot** aparcado con el que debes realizar la misión. **En cinco minutos, recoge los veinte puestos de control** que hay distribuidos por la cuesta de uno de los laterales del parque.
Si el coche vuelca o el tiempo finaliza, la misión fracasará.



Garaje Importación / exportación

Al lado de la presa de Costa de Vale, justo en la zona industrial, se encuentra un garaje al que deberás llevar una serie de coches si quieres obtener una recompensa de 200.000 $. ¿Te animas? Los coches en cuestión son los siguientes:

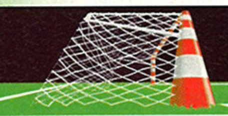
1 Sentinel
1 Banshee
1 Infernus
1 Kuruma
1 Perennial
1 Manana
1 Stallion
1 Cabbie
1 Cheetah
1 Stinger
1 Esperanto
1 Stretch
1 Landstalker
1 Idaho
1 Taxi
1 BF Injection

Pro Evolution Soccer

El árbitro mira a los capitanes, la tensión se mastica. ¿Estarás a la altura? Para los que nunca tienen bastante fútbol, ha llegado el momento de jugar...

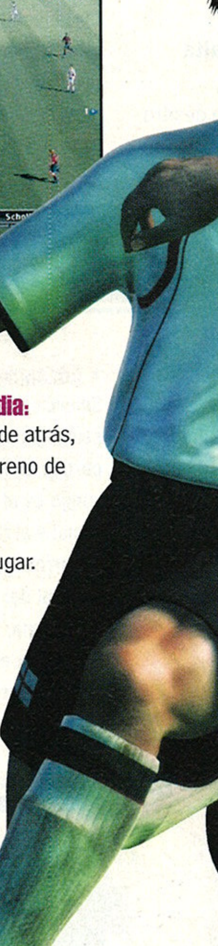
Las Perspectivas de juego




Cámara intermedia

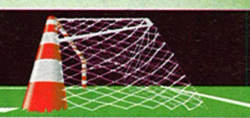

Cámara ancha


Cámara TV



Este simulador es uno de los títulos que más cámaras y perspectivas aporta. Este detalle, en apariencia sin importancia, puede condicionar el estilo de juego y hasta la jugabilidad, ya que no es lo mismo ver la acción desde cerca y jugar al patadón, que alejar la cámara para descubrir los mejores desmarques de nuestros jugadores con cierta perspectiva. El juego nos da opción a elegir entre nueve cámaras y es importante que acertemos con la que mejor se adapte a nuestro estilo.

- **Cámara corta (por defecto):** Alto nivel de detalle, pero percepción general baja, lo que puede llevarte a no saber dónde están situados tus compañeros. Scroll muy bueno.
- **Cámara intermedia (por defecto):** Combina un buen nivel de detalle con un buen nivel de percepción del campo, lo que beneficia tu visión de juego y saber mejor a dónde y a quién diriges el balón. Scroll muy bueno.
- **Cámara larga (por defecto):** El nivel de detalle baja, pero la visión del campo y de la colocación de tu equipo es muy buena. Es, junto con la anterior, la más recomendable.
- **Cámara Ancha:** Pierde en espectacularidad, pero ofrece una visión óptima del terreno de juego y de la posición de ambos equipos. También recomendable.
- **Cámara televisión:** Gana mucho en relación al detalle del juego, pero se pierde jugabilidad, al aproximarse más al jugador que al campo. Scroll muy bueno.
- **Cámara zoom:** Aumenta el detalle de los jugadores, perdiendo más ángulo de visión que las otras cámaras. Puede llegar a ser confusa y dificultar tu juego.
- **Cámara vertical corta:** Te ofrece una perspectiva desde atrás y muy próxima al jugador. Muy bonita pero poco útil.
- **Cámara vertical intermedia:** Mantiene la perspectiva desde atrás, pero mejora la visión del terreno de juego respecto a la anterior cámara, aunque nos sigue pareciendo incómoda para jugar. Scroll muy bueno.
- **Cámara vertical larga:** Es la mejor de las verticales, ya que te permite ver mucho espacio de campo, lo que dará más soltura a tu juego. Las cámaras verticales son, en general, mejores para ver que para jugar. Scroll muy bueno.

El Entrenamiento

Te recomendamos que antes de jugar te pases por los campos de entrenamiento para practicar las distintas alternativas que te propone esta opción e irte haciendo así con los controles básicos.

• **Entreno normal:**
Para practicar movimientos de ataque, tales como tipos de pase y tiro, así como jugadas en equipo.

• **Pared y tiro:**
Desde la posición que marques, practicas dos pases cortos, finalizando en tiro.

• **Saques de falta y penalty:**
Seleccionando previamente la distancia, practicas saques de falta. Si sitúas el cursor dentro del área, entrenarás al lanzamiento de penaltis.

En los lanzamientos de falta combina colocación y potencia, aumentando una en detrimento de otra de acuerdo con la distancia a portería.


Menú entrenamiento


Falta a más de 30 metros


Córner corto

Mide la potencia de tu lanzamiento con la barra que aparece cuando pulsas el botón de disparo y, antes de lanzar, elige con el pad la dirección por donde vas a tirar.
A la hora de buscar el tipo de disparo más adecuado, presiona (■) y dirección abajo, para ganar altura aunque el tiro será menos fuerte. Este tipo de lanzamiento es mejor cuando la falta está en las proximidades del área. Si presionas (■) y dirección arriba el tiro será más potente, aunque ganará menos altura. Este tipo de lanzamiento es mejor para faltas lejanas (a partir de 30 metros).
Si quieres, podrás imprimir efecto a la pelota, pulsando (✖) o (▲), después de haber golpeado el balón. Si presionas (✖) el efecto será mayor, aunque la potencia bajará algo. Si pulsas (▲), el efecto será menor, pero tu tiro mantendrá buena velocidad.

Para tirar penaltis, mantén la dirección pulsada y presiona (■) o (●) para disparar. Como es lógico, disparando en diagonal pondrás en más apuros al portero rival.

Cuando se trata de parar penaltis, espera con tu portero todo lo que puedas y luego pon a prueba tus reflejos. Además de la dirección, presiona (■), para lanzamientos a media altura y (●) para penaltis rasos.

• **Saques de córner desde el lado izquierdo y desde el lado derecho:**
Puedes sacarlos en corto (✖) o en largo (●). Practica ambas posibilidades, aunque un saque de córner en largo es ideal para entrenar la coordinación a la hora de rematar de cabeza y regular la potencia del pase bombeado.

Alineaciones y tácticas



De cara a conseguir un buen juego y por consiguiente buenos resultados, la alineación y la táctica que elijas son aspectos fundamentales.

• **Alineaciones:**
Selecciona primero el equipo o selección con el que disputarás, bien un partido amistoso o una competición. Luego es el momento de decidir el once inicial y el tipo de juego que vas a desarrollar. Para ello debes ir al menú general del partido, pulsando START, y seleccionar la opción de alineación. Dentro de esta opción puedes configurar tu once ideal, ver el estado y las características de todos tus jugadores. Estas últimas son importantes, tanto para el estilo de juego como para poder realizar algunas acciones dentro del campo. Por ejemplo, sólo los jugadores con la capacidad para engañar con el balón (ball fake), podrán amagar un disparo y desorientar a su defensor.
Hay unas características generales tales como valores de ataque, defensa, regate, fuerza, velocidad, pase largo, reacción, pase corto, potencia, salto, precisión, mentalidad, tiro, trabajo en equipo... y otras especiales que te detallamos a continuación. Es muy importante que tengas en cuenta tanto estas características generales como las habilidades especiales a la hora de elaborar tu alineación o cuando vayas a realizar cambios a lo largo del partido. Así no cometerás errores, como regatear cerca del área con un jugador que no es bueno en esa faceta, y te asegurarás que los jugadores se adaptan al estilo que has elegido.

Menú para elegir selección

Menú de características generales



Menú para elegir el equipo

• Habilidades especiales:
En el caso de que tu jugador posea algunas de estas habilidades especiales, aparecerá indicado con una estrella.

•Regate (Dribbling): el jugador realizará con mayor efectividad y presteza los regates disponibles.

•Toque (P. player): rapidez y precisión altas, dejando el balón en muy buenas condiciones al compañero.

•Posición (Position): el jugador con esta habilidad se sitúa muy bien dentro del área rival, casi siempre en una buena posición para el remate.

•Goleador (Scoring): esta habilidad incrementa las posibilidades de finalizar en gol una jugada de peligro.

•Capacidad de mando (Command): hacen jugar al equipo y mueven muy bien el balón.

•Pase: cuando el jugador con esta habilidad recibe el balón, son más compañeros los que se le ofrecen, con lo que las posibilidades de realizar un buen centro son mayores.

•Engaño con el balón (Ball Fake): puede regatear con ambos pies y tiene la capacidad de amagar tiros para desbordar a su defensor.

•Penalty: buen lanzador de penaltis. Selecciónalo como lanzador de penas máximas de tu equipo.

•Uno contra uno (1-1): si el jugador tiene esta habilidad, significa que es mejor que otros en situaciones de uno contra uno contra el portero.

•Pase al hueco (L-throw): representa una buena visión de juego y la habilidad de realizar buenos pases largos al hueco. Es decir, tiene más precisión a la hora de enviar el balón a un compañero que se desmarca.

•Pase al primer toque (1Tch pass): buen control de balón y precisión al primer toque.

•Exterior (Outside): el jugador puede pasar y/o tirar utilizando el exterior de su bota, con lo que consigue darlos con un mayor efecto.

•Marcador (Man-marker): buen marcador, es más difícil regatearlos o desbordarlos amagando un disparo.

•Fuera de juego (D-line): es un jugador con una gran capacidad de orden, que interpreta muy bien cuándo adelantar la defensa para dejar al rival en fuera de juego.

•Deslizar (Sliding): consigue en más ocasiones, dar al balón que al pie y además controlarlo.

•Intercepción: indica una capacidad de anticiparse a los pases.

•Lesiones: indica la resistencia de un jugador a la hora de lesionarse. La letra "A" es la mejor marca.


Otra de características generales


Menú de habilidades especiales

• Habilidades especiales (Porteros):
Estas tres habilidades sólo afectan a los porteros:

•Pase de contragolpe (Fd. Kick): potencia, control y precisión a la hora de realizar un buen pase largo de contra-ataque.

•Uno Contra Uno (1-1GK): resiste muy bien los uno contra uno.

•Parapenaltis (PK GK): es un portero bueno intuyendo los penaltis.

• Estilo de juego:
Puedes elegir entre dos estilos de juego: **ofensivo o defensivo**. Eso sí, también tienes la opción de introducir matices en estos estilos, especialmente si seleccionas una actitud ofensiva. En este caso, podrías optar entre lanzarte al ataque sin más, o hacerlo con precauciones o con estilo de juego equilibrado.

Cuando actives alguna de estas actitudes, igual que cuando revisas la alineación, verás un gráfico que te indica la posición de tus jugadores en cada uno de los estilos.

Nuestro consejo es que comiences con un estilo de juego al ataque sin descuidar la defensa (opción defensiva dentro de la actitud ofensiva).

Dependiendo del transcurso del partido puedes ir variando a voluntad el estilo y la actitud de tu equipo, bien lanzándote al ataque a por todas, bien optando por cerrarte atrás al más puro estilo cerrojazo italiano.

No te olvides que puedes reforzar la proyección o defensiva de tu equipo con las sustituciones que vayas haciendo a lo largo del partido. Éste es un recurso importante, así que piensa bien tus cambios antes de realizarlos, ya que no es lo mismo poner en liza a un centrocampista creador que a uno defensivo. Usa bien tus recursos.



Estilo de juego


Editar jugador

Editar jugador bis



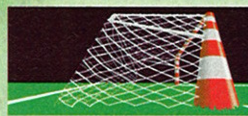
El árbitro

Destaca la ecuanimidad y buen sentido en su criterio. A diferencia de otros juegos, no suele ser muy tarjetero y deja jugar, lo cual es de agradecer, aunque en ocasiones peca de blando. Claro que si optas por endurecer el partido, no les tiembla la mano y el rojo será tu color odiado. No abuses de la entrada por detrás...


Tarjeta amarilla


Tarjeta roja





El partido



A continuación te exponemos los distintos movimientos que puedes realizar en el curso de un partido.

Comandos básicos (ataque/defensa)

• Moverse en el campo:

•Esprintar: Para hacerlo al máximo de tu capacidad pulsa **R1.** Tu jugador esprinta lo más rápido que puede. Tanto en defensa para seguir a un jugador rival, como en ataque para aprovechar un buen pase y ganar metros a los defensores rivales.

•Correr: Pulsando **R2,** tu jugador perderá punta de velocidad, pero ganará control de balón, ya que lo llevará más cerca del pie que en el esprint. Muy recomendable para preparar un regate o un tiro.

•Andar: Si pulsas **L1,** tu jugador irá más lento de lo normal, lo que le permitirá recortar a los rivales y moverse con mayor facilidad si el espacio es reducido o está rodeado.

•Salto, con el botón **R3** harás que tu jugador salte por encima del rival para, por ejemplo, evitar una entrada dura o a un jugador caído.

•La magia del pase:
Es el movimiento más importante y debes dominarlo. Existen cinco tipos generales de pase que se activan desde el menú de configuración del mando. La diferencia entre ellos es la ayuda que recibes de la consola al ejecutarlos. En los tipos 1 a 3 tienes más ayuda, y en los tipos 4 y 5 cuenta más tu habilidad.

•Pase raso: Presionando ✖ realizas un pase en corto, el más frecuente. Si presionas otra vez ✖, (✖+✖), harás una pared en corto, letal cerca del área, especialmente si lo finalizas con un tiro.

•Pared: Además del típico "tuya mía" anterior, podrás hacer paredes mucho más efectivas con **L1** + ✖. Tras iniciar el pase con esta combinación, puedes concluir la pared pulsando ▲ (pase raso) o ● (pase elevado). Eso sí, debes pulsar uno de estos botones antes de que se complete el primer pase. Si te arrepientes, porque el receptor del segundo pase esté marcado, basta con que no pulses ningún botón.


Previo al partido


Correr pulsando R1

•Pase elevado: Presionando ● haces un pase con más arco que potencia. Útil, por ejemplo, para sobrepasar la línea del medio campo, cambiar de banda, centrar al área...

•Pase al hueco: Presionando ▲, ejecutas un pase adelantado para aprovechar la salida en velocidad o el desmarque de un compañero. Este tipo de pase requiere de una buena visión de juego. Tendrás más posibilidades de éxito si es realizado por un jugador con esta habilidad específica.

•Efectos de pase: Puedes imprimir más potencia a los pases pulsando primero **L1**.
Así, **L1**+● es un **pase potente** con menos arco, para salir a la contra o buscando al hombre en punta. Mientras que **L1**+▲, es un **pase raso más profundo**, ideal para explotar la velocidad de tus extremos.


Correr pulsando L1


Menú tipo de pase


Pase corto

Movimientos defensivos

• Cambiar de jugador controlado.
Si quieres controlar a otro futbolista, cambia con **L1**. Esto permitirá que presiones a los jugadores rivales sin descolocar tus líneas. Y es que debes acostumbrarte a no perseguir a un atacante con el mismo jugador. Eso sí, ten cuidado en el momento del cambio para no dejar un pasillo libre.

• Presionar.
Pulsando (✖) te colocarás encima del rival y, si estás bien colocado, le podrás quitar el balón y salir con él jugado. Eso sí, una pulsación repetida, o puede dar lugar a una falta leve.

• Tirarse/deslizar/falta grave.
Presionando (●), de acuerdo con el momento en que lo hagas, puedes interceptar un pase, quitar un balón al contrario o cometer una falta grave. Un jugador con la habilidad específica de tirarse y/o interceptación es un jugador muy útil en cualquier defensa. Visión de juego, reflejos y buena sincronización, son los elementos claves para hacer de este comando un arma defensiva eficaz.

• Ayuda defensiva.
Al pulsar (■), el jugador de tu defensa más próximo a ti te ayudará con ese delantero que está causando estragos. Eso sí, elige bien el momento y el lugar de hacer presión (preferiblemente en la banda o el córner) o abrirás huecos en tu línea defensiva.

• Despeje, también llamado patadón.
En ocasiones no hay que andarse con florituras y lo mejor es poner el balón lo más lejos posible de tu área, para poder reorganizar un poco al equipo. Si te ves en apuros, no te lo pienses dos veces y presiona (●) o (■), aunque estés en posiciones muy retrasadas.


Cambio de jugador controlado


Movimiento defensivo de presión


Despeje

Movimientos ofensivos

• Tiro.
Podrás realizar distintos tipos de tiro pulsando ■. La potencia dependerá del tiempo que mantienes presionado el botón y se refleja en el medidor de potencia que se activa cuando empiezas a presionar ■.

• Tiro directo: Pulsando ■ + dirección, tu jugador realizará un tiro dirigido y potente que cogerá más altura cuanta más potencia le imprimas. Así, un tiro raso requerirá una simple pulsación.

• Efecto de altura: Presionando ■ y después **L1** el balón cogerá efecto hacia arriba. Buen tiro para distancias cortas.

• Tiro potente: Presionando ■ y después **R1,** el balón coge más potencia que altura. Es un tiro de larga distancia.

Recuerda que para hacer estos dos últimos tiros, primero has de haber soltado ■ y entonces mantener presionado **L1** o **R1.** Si no lo haces así no tendrá efecto.

• Vaselina: Pulsando dos veces ■, (primero has de activar esta opción en el menú de configuración), harás una vaselina ante la salida del portero. Sólo tiene verdadero efecto si el portero está adelantado o a tus pies.

• Regate.
Si vas en carrera y pulsas **L2** dos veces tu jugador hará la bicicleta. Si pulsas, varias veces **L1,** entonces te verás emulando a Denilsson.
Te recomendamos que acompañes el regate con una tecla de dirección, pues cuando tu jugador termina de hacer la bicicleta, se irá hacia la dirección que mantienes presionada, con lo que tienes más posibilidades de regatear al contrario y de despistarte si estás cerca de la banda...
También tienes más posibilidades de éxito si tu jugador tiene esa habilidad específica.

• Amago.
Si tu jugador tiene esta característica (amagar/ball fake), puede amagar un disparo pulsando ■ e inmediatamente después ✖. No obstante, los buenos marcadores son difíciles de engañar.


Tiro


Tiro pulsando L1

Otra posibilidad es pulsar ■ y después ▲, con lo que conseguirás que tu jugador no dispare a puerta y siga avanzando en la dirección que marques.

• Ataque en equipo.
Recuerda que no todos los jugadores tienen las mismas habilidades, por lo que te recomendamos que prevalezca el juego en equipo. No te servirá de nada intentar hacerlo todo con el mismo jugador, ya sea a la hora de defender o de atacar. La visión de juego y el pase serán tus mejores armas. Mueve el balón, busca los espacios y los desmarques y aprovecha las características de tus jugadores: envía pases al hueco a los más rápidos, bombea balones al área cuando tu mejor rematador esté bien colocado y no trates de cambiar el juego de una banda a otro con un jugador que no sea un buen pasador.


Amago


Bicicleta


Tiro pulsando R1

Los clásicos

Además de todos los equipos y selecciones disponibles, puedes liberar equipos clásicos de grandes selecciones, ganando los distintos torneos. Todo un detallazo nostálgico de los chicos/as de Konami.

Así liberas:

• La selección europea clásica.
Si ganas la Copa Europea con Inglaterra.

• Selección de estrellas mundiales.
Si ganas la Copa Internacional con cualquier equipo.

• La selección de estrellas europeas.
Si ganas la Copa Europea con Francia.

• La selección clásica de Holanda.
Si ganas la Copa Europea con Holanda.

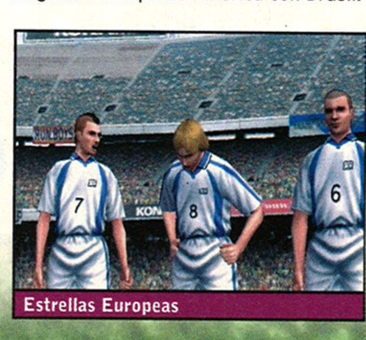
• La selección alemana clásica.
Si ganas la Copa Europea con Alemania.

• La selección clásica brasileña.
Si ganas la Copa de América con Brasil.

• La selección clásica de Argentina.
Si ganas la Copa de América con Argentina.



World Allstars


Estrellas Europeas



Menú competiciones



Atlantis III

Las "Cryo-aventuras" lucen mejor cara en PS2

Cryo, la compañía francesa responsable de aventuras como *China* o *Versalles* que ya pudimos ver en PlayStation, vuelve a la carga en PS2 con un título que conserva las mismas señas de identidad de sus aventuras, a la vez que mejora tanto el apartado gráfico como el principal problema de estos juegos: su lentitud. En *Atlantis III* vamos a acompañar a una joven egiptóloga (interpretada por la actriz Chiara Mastroianni) que, investigando una antigua construcción egipcia, se ve envuelta en una aventura que tendrá como fin la búsqueda de la Atlántida. En nuestro viaje visitaremos localizaciones tan atractivas como el antiguo Egipto o las heladas planicies del Paleolítico mientras interactuamos con un montón de personajes, cogemos objetos y resolvemos un buen número de puzzles, que serán más enrevesados que nunca. Afortunadamente, se ha corregido la lentitud de las transiciones, con lo que moverse por los escenarios ya no será un suplicio, a la vez que se ha mejorado el apartado gráfico con relación a lo visto en 32 bits.
Gracias a todo ello, *Atlantis III* está a años luz de las aventuras de Cryo vistas hasta ahora, aunque su lento ritmo y la complejidad de los puzzles sólo le hace indicada para los "aventureros" puros.





La dificultad de los puzzles es creciente, aunque en general es bastante alta.

Como ya sabéis, al pasar el puntero por los escenarios éste irá cambiando, indicando si podemos avanzar, usar algún objeto, hablar...



La interacción con los personajes es crucial. De ellos obtendremos objetcs claves, información y... encargos que suelen tener que ver con puzzles.



Legends of Wrestling

El lado más "nostálgico" del wrestling

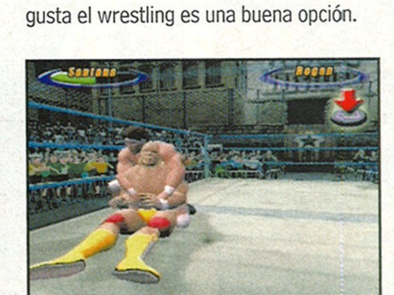
Los amantes más talluditos de este "deporte" se frotarán las manos con este título de Acclaim, ya que además de poder elegir a luchadores legendarios, encontrarán un estilo de lucha bastante trabajado para el que suele acompañar a este tipo de juegos. Y es que el punto fuerte de *Legends of Wrestling* es su asequible control, de forma que podremos tanto ejecutar combos o llaves como fintarlos o escaparnos con gran facilidad. La pena es que un sistema con tantas posibilidades se ve empañado por un ritmo de juego un tanto lento, aunque tampoco como para desesperar. Tres modos de juego y un amplio editor de luchadores, que viene a sumarse a una lista de 42, completan un título que gustará a los aficionados. No es tan espectacular ni tiene tantos modos de juego como *WWF Smackdown!*, pero su estilo de lucha no es tan simple. Si te gusta el wrestling es una buena opción.



Para escapar de las presas habrá que pulsar un botón en el momento adecuado.



Todo vale para vencer. Podremos coger sillas, cubos de basura y hasta guitarras.



En la lista de 42 luchadores encontraremos a algunos tan famosos como Hulk Hogan.



Time Crisis: Operación Titán

El mejor arcade de pistola, al mejor precio

El último *Time Crisis* para PSOne se pone "a tiro" de todos los bolsillos. Una espléndida ocasión para disfrutar de un arcade de pistola que lo tiene todo para encandilar.



Parece que fue ayer cuando apareció en nuestro país y ya tenemos *Time Crisis: Operación Titán* en serie Platinum. Una oportunidad excelente para disfrutar, si es que no lo has hecho ya, del mejor arcade de pistola que ha pasado por los 32 bits de Sony.

El modo principal nos colocaba en la piel de Richard Miller, un agente injustamente acusado de asesinato. Con este argumento como excusa, nuestro cometido no es otro que afinar la puntería para acabar con la legión de enemigos que aparecen por todas partes, amén de cubrirnos cuando la ocasión lo requiera para así poder recargar. Como ya sabréis, nos movemos por los clásicos raíles con un tiempo límite para acabar con los enemigos de la zona. Este clásico sistema tiene en *Operación Titán* una pequeña modificación: cuando nos enfrentemos a los jefes de fin de fase podremos movernos por el escenario para buscar el mejor ángulo de tiro. Y todo esto se mantiene en pie con una jugabilidad a prueba de bomba, conseguida gracias a la impecable respuesta de la G-Con 45 de Namco.

El apartado gráfico, por otro lado, está a la altura de lo esperado. Todo se mueve con la rapidez necesaria y tanto personajes como escenarios ostentan un buen nivel de detalle, además de poseer éstos últimos una notable interactividad. Si a esto le sumamos unas secuencias de vídeo más que decentes, nos encontramos con una parcela técnica muy digna que sólo se ve un tanto ensombrecida por el peculiar doblaje al castellano de los malos.

Así pues, *TC: Operación Titán* tiene todo lo que lo que un buen arcade de pistola deber tener: espectacularidad, ritmo y una buena respuesta de la pistola. Por desgracia, también tiene un defecto muy frecuente en este tipo de juegos: se puede hacer corto, aunque este defecto no tapa su gran calidad general. Compra obligada.

Buscando el mejor ángulo

En la mayoría de los combates contra jefes finales, además de esquivar sus disparos y eliminar a los esbirros, habrá que estar pendiente de sus movimientos.



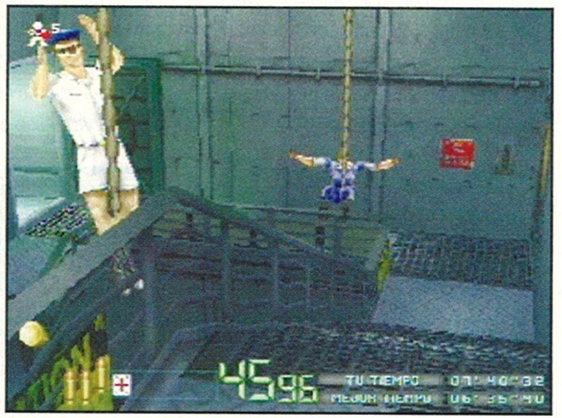
Disparando a las flechas amarillas nos moveremos hacia esa dirección.



Es necesario asimilar pronto el sistema, porque muchos no pararán de moverse.



En *TC: Operación Titán* no sólo cuenta la puntería. La velocidad de disparo muchas veces será la clave, ya que hay tiempo límite en cada escena.



Los enemigos surgirán de cualquier parte del escenario. Lo mejor es estar siempre alerta para evitar sorpresas desagradables.



C-12

Misión: salvar la Tierra

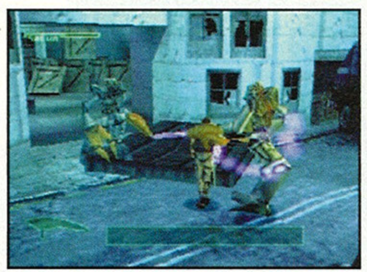
Este mes llega a Platinum una de las aventuras de acción más atractivas de la última época de PSOne. Si todavía no has salvado el mundo de la invasión alienígena, ahora es el mejor momento para hacerlo.



Con la vitola de ser una de las últimas aventuras de acción de renombre para nuestra querida consola gris, *C-12* apareció hace no mucho tiempo proponiendo una trepidante mezcla de situaciones que encandiló a no pocos jugones. Si te la perdiste en su momento, su llegada a la serie Platinum es una ocasión excelente para que salves al planeta de una peligrosa amenaza alienígena.

Y es que de eso trata *C-12*. Ambientado en un futuro donde la humanidad vive bajo el yugo de una invasión extraterrestre, la única esperanza de la Resistencia es un experimentado soldado que, utilizando tecnología alienígena, deberá resolver un montón de situaciones para liberar la Tierra. Para llevar a buen puerto nuestra empresa, contaremos con un devastador arsenal y con la ayuda de nuestro ojo cibernético, capaz tanto de descubrir enemigos ocultos como de obtener datos sobre ciertos aparatos. Todo esto implica el uso necesario de casi todos los botones del Dual Shock, aunque hay que decir que el control está a la altura, pese a que la cámara a veces no sigue con velocidad los rápidos movimientos de nuestro héroe.

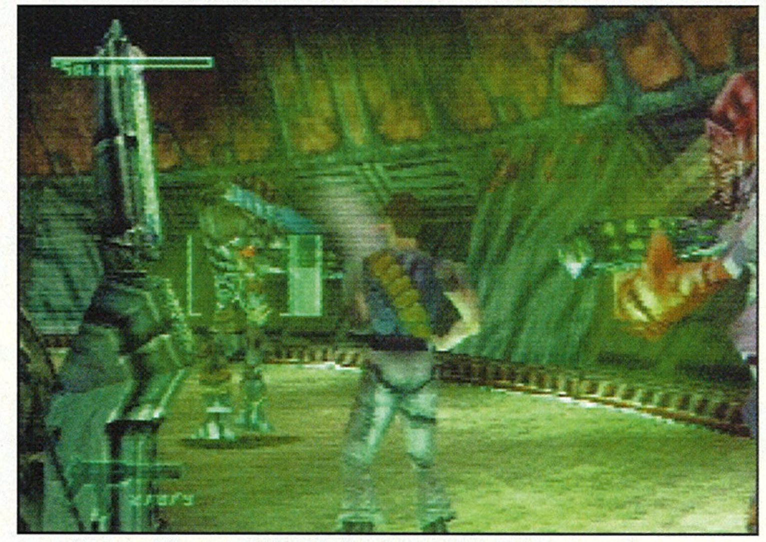
En cuanto al apartado gráfico, encontraremos unas ciudades recreadas con un alto nivel de detalle, que dotan a *C-12* de una soberbia ambientación. Cierto es que a veces encontraremos alguna leve ralentización, pero el fenomenal ritmo que propone el juego no se ve resentido por este aspecto. Un más que digno doblaje pone la guinda a un título que no desmerece para nada ante los "pesos pesados" del género aunque, eso sí, no tiene el encanto de un *Metal Gear Solid*. Su alta dificultad y su fenomenal duración hacen de él una opción muy recomendable.



En *C-12* no habrá ni un momento de respiro. Pero todo sea por salvar el planeta Tierra.



Podremos fijar el objetivo mientras corremos en otra dirección. Muy útil para esquivar ataques.



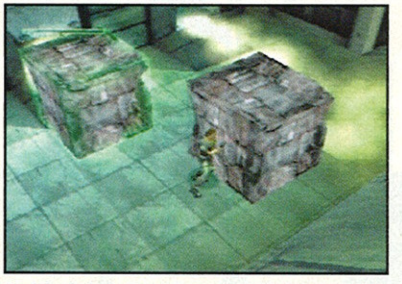
La notable calidad del apartado gráfico se traduce en una ambientación de auténtico lujo.

Acción y algo más

Si bien en *C-12* predomina el componente acción, no es menos cierto que el desarrollo propone una serie de retos que van más allá de apretar el gatillo. Habrá misiones secundarias, zonas de infiltración e incluso algunos puzzles. Todo ello hace de *C-12* un atractivo cóctel de géneros.



Habrá momentos en los que tendremos que utilizar nuestro ojo cibernético para localizar enemigos.



No faltarán los puzzles. En esta ocasión habrá que "comerse el coco" con unos bloques.



C-12: RESISTENCIA FINAL
Sony • Acción

Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**
Precio: **23,98 € (3.990 Ptas)** Edad: **+16**
Memory Card (1 bloque) — Dual Shock

Gráficos **8** Sonido **9** Diversión **10**

- Espectacular mezcla de géneros.
- Su sólido apartado técnico.

- La cámara a veces tarda en girar.
- Algunas molestas ralentizaciones.

9

C-12 es un título que gustará a los amantes de la acción. Está bien realizado, es largo, difícil y lo tiene todo para engancharos durante una temporada.

Da igual que seas un minero oprimido por el sistema en un planeta lejano, participes en un torneo intergaláctico donde un disparo es el premio para el segundo, manejes un mecha o te calces el smoking del mismísimo 007.
Si eres de los que tienen el gatillo fácil y quieres conocer a fondo todas las opciones que este género te ofrece en PlayStation 2, échale un vistazo a la completísima comparativa que te hemos preparado y saldrás de dudas.

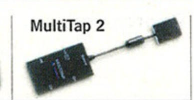
Shoot'em up Subjetivos

Apunta, dispara y ¡corre!

007 Agente en fuego cruzado

Mi nombre es Bond, James Bond

Compañía: **EA Games** | Precio: **66,05€** (10.990 ptas) | Idioma: **Castellano** | Edad: **+13**

Periféricos: Memory Card (88 Kb)  Dual Shock 2  MultiTap 2 

Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: B



Uno de los últimos en sumarse a la fiesta de los shoot´em ups subjetivos de PS2 ha sido el agente 007, que protagoniza una aventura que por primera vez no está basada en una de sus películas. Esto no impide que el argumento de este juego pudiera servir para su próximo film, ya que en su desarrollo no faltan los elementos claves del universo creado por Ian Flemming, como son los artefactos creados por Q, los lujosos vehículos o las explosivas y exuberantes féminas

Como en anteriores títulos de Bond, el juego se estructura en misiones y cada una de ellas nos invita a superar objetivos de distinta naturaleza, como infiltrarnos en una embajada, fotografiar documentos secretos o destruir artefactos enemigos. Como gran novedad en el género, las fases en perspectiva subjetiva, entre las que hay de disparo continuo y sigilo, se alternan con otras de conducción en las que controlamos unos bólidos armados con cohetes y ametralladoras; además, existe otro tipo de fase que consiste en acabar con nuestros enemigos a bordo de un vehículo en movimiento. A la vista de todo esto, sólo se puede decir que *007 AEFC* es uno de los juegos más variados de la comparativa, aunque no sea un shoot´em up puro y duro.

Por último, aunque gráficamente está bastante bien, donde sobresale *007 AEFC* es en el apartado sonoro, ya que cuenta con un doblaje muy superior a la media y una banda sonora que bien podría aparecer en cualquier película de 007.



En algunos niveles tendremos que conducir los típicos bólidos de los films del agente británico.

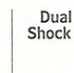


Aparte de armas, también tenemos que utilizar los gadgets de Q para cumplir algunos objetivos.

Gungriffon Blaze

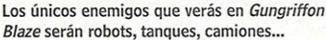
Una guerra completamente mecanizada

Compañía: **Virgin** | Precio: **60,04€** (9.990 ptas) | Idioma: **Inglés** | Edad: **+3**

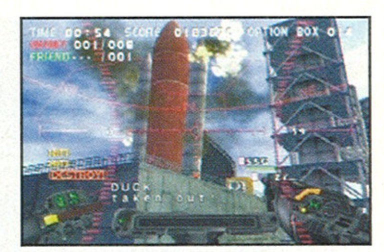
Periféricos: Memory Card (138 Kb)  Dual Shock 2  MultiTap 2  

Valoración Gráficos: B Diversión: B Calidad/precio: B





Los únicos enemigos que verás en *Gungriffon Blaze* serán robots, tanques, camiones...



Como en todas las operaciones militares, tenemos que cumplir una serie de objetivos.

El único juego de procedencia japonesa de esta comparativa tiene como protagonistas a los mechas, esos robots gigantescos armados hasta en la última biela. A bordo de uno de ellos, tendremos que participar en los conflictos bélicos más importantes del planeta cumpliendo una serie de objetivos, como destruir un cohete o acabar con las unidades del enemigo. Para ello contamos con habilidades y ventajas como un turbo propulsor para volar o un potente zoom para acertar a los objetivos más alejados, amén de un variado armamento. También podemos recoger ítems que mejoran los atributos de nuestro mecha y la efectividad de sus armas, así como piezas de diversa índole que nos permiten ajustar las cualidades del robot a nuestro gusto. El resultado es un shoot´em up distinto, que refleja bien el fragor de una batalla pero que pincha en el apartado técnico en relación al resto de juegos de la comparativa, y es que *Gungriffon Blaze* adolece de una niebla inexplicable y de un popping horroroso. Para colmo, el juego ni siquiera presenta un modo para dos jugadores.

En fin, estamos un juego diferente, con un protagonista que deja hueco para la configuración personalizada, pero que resulta bastante limitado técnicamente y con serias carencias en cuanto a modos de juego.



Half-Life

Dos universos enfrentados

Compañía: **Sierra** | Precio: **60,07€** (9.995 ptas) | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**

Periféricos: Memory Card (192 Kb)  Dual Shock 2  MultiTap 2 

Valoración Gráficos: B Diversión: MB Calidad/precio: MB



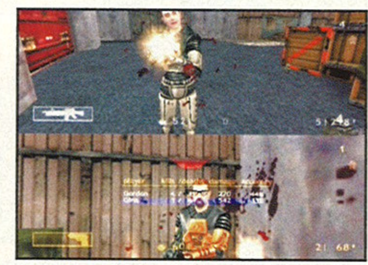
Después de *Doom* y *Quake*, *Half-Life* es otro de los juegos con más solera de los shoot'em ups de PC... y como era de esperar, en su salto a PS2 ha mantenido intactas todas sus virtudes. *Half-Life* nos invita a participar en un experimento que comunica nuestro planeta con una dimensión alienígena de la que surgen criaturas con sed de sangre. Para poner fin a esto, tendremos que recorrer la base buscando supervivientes que nos ayuden, abriendo puertas, dándonos fuego de cobertura o energía. Es este concepto de cooperación con otros personajes no controlables lo que hace de *Half-Life* un juego muy original.

La conversión para PS2 se ha beneficiado de muchas mejoras, destacando el nuevo diseño de los personajes, aunque no ha sido igual con los escenarios, que son los más austeros y simples de toda la comparativa. Eso sí, se ha introducido un modo de juego llamado Decay, en el que dos jugadores a pantalla partida se enfrentan a diez niveles repletos de acción desde una óptica cooperativa, algo muy interesante.

Puede que *Half-Life* no sea uno de los más brillantes de la comparativa en cuestiones gráficas, pero su ambientación, el modo Decay y la idea de cooperación hacen de él una propuesta atractiva.



Algunos supervivientes nos ayudarán, aunque otros intentarán que no salgamos de la base.



La versión de PS2 de *Half Life* cuenta con un modo de juego cooperativo a pantalla partida.

Quake III Revolution

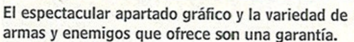
Un clásico entre los clásicos

Compañía: **EA Games** | Precio: **63,05€** (10.490 ptas) | Idioma: **Inglés** | Edad: **+18**

Periféricos: Memory Card (77 Kb)  Dual Shock 2 MultiTap 2 

Valoración Gráficos: MB  Diversión: B  Calidad/precio: B 





El espectacular apartado gráfico y la variedad de armas y enemigos que ofrece son una garantía.



En el modo para un solo jugador, la diversidad de niveles y juegos que ofrece es increíble.

Si hay un título con renombre y prestigio en esta comparativa, es Quake. Con esta tercera entrega, sus creadores dejaron a un lado los planteamientos para un solo jugador y crearon una de las mejores experiencias multijugador, que arrasó en PC gracias a sus opciones de juego en red e Internet. En su salto a consola, todas estas opciones se quedaron por el camino, aunque a cambio se introdujo un modo para un único jugador más robusto y variado, que tiene como principal baza la variedad de niveles que presenta (Deathmatch, Capturar la bandera del enemigo, Último hombre en pie...).

Quake III nos invita a participar en un torneo a muerte contra otros participantes. Para pasar rondas, debemos alcanzar un número concreto de bajas antes que nuestros rivales, para lo que podremos usar un basto arsenal del armas. No hay ni historia ni continuidad en los escenarios; sólo mapas cerrados repletos de saltos, ascensores, recovecos y escondrijos, varios enemigos y unas cuantas armas. Sencillo y directo.

Quake III se muestra intratable en sus modos de juego a pantalla partida para cuatro jugadores, donde resulta más rápido y frenético que *Unreal Tournament*, aunque su modo para un único jugador resulte bastante más flojo y sosete.

Su salto a PS2 ha sido más que notable, presentando novedades jugables y conservando su excepcional apartado gráfico, aunque debería haber presentado mayor variedad y originalidad en sus modos de juego y permitir jugar con ratón y teclado.



Red Faction

Desafío total... al estilo minero

Compañía: **THQ** | Precio: **66,05€** (10.990 ptas) | Idioma: **Inglés** | Edad: **+18**

Periféricos: Memory Card (2.023 Kb)  Dual Shock 2  MultiTap 2

Valoración Gráficos:  MB Diversión:  MB Calidad/precio: B



THQ ha entrado en los shoot´em ups subjetivos de PS2 por la puerta grande con un título que innova y divierte por igual. Con *Red Faction*, nos enfundaremos el mono de un minero del planeta Marte para luchar contra la opresión de los gobernantes a golpe de pistola. Para lograrlo, visitaremos minas, oficinas, fábricas y otros sitios para promover la revolución, conociendo a nuevos aliados que nos ayudarán a conseguir, entre otras cosas, información para derrocar al tirano gobernante.

La acción lleva la voz cantante durante todo el juego, aunque también presenta situaciones en las que el sigilo, pasar desapercibido o esconder el arma en el momento adecuado son tan importantes como tener buena puntería. Por si fuera poco, *Red Faction* puede presumir de ser el primer shoot´em up que presenta la posibilidad de conducir vehículos y el novedoso sistema Geomod, gracias al cual nuestras armas hacen mella en los escenarios, siendo posible descubrir un nuevo camino destrozando el suelo, algo tan original como realista y divertido.

En cuestiones técnicas, *Red Faction* presenta unos entornos y modelos muy sólidos, así como un apartado sonoro más que decente. Lo único que realmente hace aguas es el modo Multijugador, que comparado con *Quake III* o *Unreal Tournament* resulta paupérrimo.



Aquí no habrá monstruos ni nada por el estilo, policías y robots serán nuestros enemigos.



Tendremos un amplio abanico de armas donde elegir.

Unreal Tournament

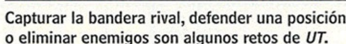
La mejor experiencia "Deathmatch"

Compañía: **Infogrames** | Precio: **66,05€** (10.900 ptas) | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**

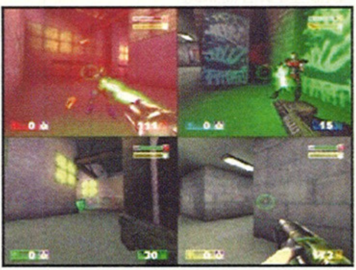
Periféricos: Memory Card (140 Kb)  Dual Shock 2 MultiTap 2

Valoración Gráficos: MB Diversión:  MB Calidad/precio: B





Capturar la bandera rival, defender una posición o eliminar enemigos son algunos retos de *UT*.



El modo Multijugador para cuatro jugadores no es tan ágil y frenético como el de *Quake III*.

Megagames también realizó un juego multijugador de su clásico *Unreal* que, como Quake III, presentaba modos y opciones para competir online. A diferencia de *Quake III*, su modo para un único jugador resulta tan brillante como el multijugador gracias a su variedad de tipos de nivel.

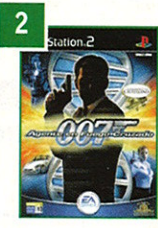
En *Unreal* nos convertimos en un gladiador del futuro que participa en un torneo repleto de pruebas. Existen 5 modos de juego dentro del modo para un único jugador, dando como resultado la friolera de casi 60 escenarios frente a los 36 de *Quake III*. Muchas de estas virtudes también están presentes en el modo Multijugador a pantalla partida para 4 jugadores, pero resultan menos divertidas. Dentro de los modos Multijugador brillan con luz propia las opciones de configuración, que van desde poder alterar la gravedad a limitar el número de armas.

UT continúa sorprendiendo con un armamento más amplio y variado que el de *Quake III* o la posibilidad de dar órdenes a los personajes de nuestro bando controlados por la consola. Tampoco nos olvidamos de su compatibilidad con ratones y teclados USB, ni su traducción y doblaje al castellano ni de sus infinitas horas de juego, muy superiores a las de cualquier otro Deathmatch.

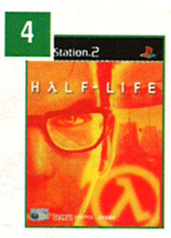


Por cantidad de modos de juego, opciones y posibilidades de diversión, el ganador de la comparativa es *Unreal Tournament*. Eso sí, si lo tuyo es vivir una apasionante aventura, repleta de acción, desde una perspectiva subjetiva, no dudes en hacerte con el último juego de James Bond, que es de lo mejorcito y más variado que puedes encontrar dentro de este género.

1 

2 

3 

4 

5 

6 

TÍTULO	CARACTERÍSTICAS GENERALES	Nº de jugadores	Nº de personajes	Nº de niveles	Nº de armas	Modos de juego	Disparo secundario	Ratón/Teclado USB	Duración	CARACT. TÉCNICAS	I.A	Escenarios	Diseño personajes	Efectos	Control
007 Agente en fuego cruzado	B	1-4	10	12	14	2	No	no	MB	MB	MB	MB	MB	B	MB
Gungriffon Blaze	M	1	1	6	15	1	No	No	R	B	R	R	MB	B	MB
Half-Life	MB	1-2	6	14	14	3	No	Sí	MB	B	R	B	MB	B	MB
Quake III Revolution	MB	1-4	5	36	12	2	No	No	MB	MB	MB	MB	MB	B	MB
Red Faction	MB	1-4	13	25	15	2	Sí	No	MB	MB	B	MB	MB	B	MB
Unreal Tournament	E	1-4	21	+50	13	2	Sí	Sí	E	MB	MB	MB	MB	MB	E

TÍTULO	CONFIGURACIÓN	Opciones Multijugador	Conf. Dual Shock	Sensibilidad	Niveles dificultad	TIPOS DE MODO DE JUEGO	Historia	Cooperativo	Deathmatch	Capturar bandera	Dominación	Último hombre	Asalto	Conducción
007 Agente en fuego cruzado	R	No	Sí	No	3	MB	Sí	No	Sí	Sí	No	No	No	Sí
Gungriffon Blaze	R	No	Sí	No	4	M	Sí	No	No	No	No	No	No	No
Half-Life	MB	No	Sí	Sí	3	B	Sí	Sí	Sí	No	No	No	No	No
Quake III Revolution	MB	Sí	Sí	No	5	MB	No	No	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No
Red Faction	MB	Sí	Sí	No	3	MB	Sí	No	Sí	Sí	No	No	No	Sí
Unreal Tournament	E	Sí	Sí	Sí	4	E	No	No	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No

Claves de la comparativa

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Junto a un juego aparece una mano como ésta que se corresponde con el título recomendado.

CARACTERÍSTICAS GENERALES:

Es la enumeración de las características cuantificables del juego.

Número de jugadores: la cantidad de jugadores que cómo máximo pueden participar simultáneamente en sus modos de juego.

Número de personajes: indicamos el número de "skins" o personajes entre los que podemos escoger.

Número de niveles: las misiones o escenarios que presenta el juego. En los Deathmatch son mapas independientes y en las aventuras suelen tener continuidad.

Número de armas: todos los objetos o armas (tanto de fuego como blancas) que podemos conseguir a lo largo del juego, desde pistolas a paquetes explosivos. Cuanta más variedad mejor ¿no?

Modos de juego: contamos simple y llanamente cuántos modos de juego ofrece cada título. Generalmente, suelen presentar un modo "Historia" y un "Multiplayer".

Disparo secundario: en ciertos shoot´em ups es posible encontrar un disparo alternativo al principal, el cual amplía aún más las posibilidades de juego. Valoramos muy positivamente los juegos que cuentan con esta opción.

Ratón/Teclado USB: los shooters subjetivos vienen de PC, y es por ello que la forma natural de explotarlos al máximo sea con un teclado y un ratón. Valoramos MUY positivamente la inclusión de esta opción.

Duración: este género suele ser bastante directo y resulta fácil acabarse los juegos. Valoramos si os llevará mucho tiempo acabarlo y sí una vez finalizado, sigue apeteciendo jugar.

CONFIGURACIÓN:

Reflejamos algunas opciones de juego, como la posibilidad de ajustar la sensibilidad de los sticks del Dual Shock 2 o la inclusión de distintos niveles de dificultad.

Opciones Multijugador: aparte del número de enemigos a batir y el tiempo de juego, son pocos los títulos que permiten ajustar otro tipo de elementos, como limitar el número de armas o variar la gravedad. Valoramos este otro tipo de opciones.

Sensibilidad: ¿qué tu personaje gira muy despacio? Si puedes ajustar la sensibilidad analógica del mando, podrás solucionar este y otros problemas, y adaptar el control del juego a tus gustos.

Conf. Dual Shock 2: es de agradecer la posibilidad de configurar las funciones de los botones a nuestro gusto, ya que no a todo el mundo le puede venir bien, por ejemplo, disparar con R1.

TIPOS DE MODOS DE JUEGO:

La evolución del género, aparte de las novedades técnicas, se ha plasmado principalmente en los modos de juego multiplayer. Dentro de esta variante es posible encontrar multitud de propuestas diferentes, las cuales os explicamos para que tengáis claro que os ofrece cada juego.

Historia: valoramos positivamente si el juego cuenta con un modo Historia, es decir, con una trama de fondo que de excusa a liarnos a tiros con todos los malos que aparezcan en el juego.

Cooperativo: si existe alguna opción que nos permita, bien con otro compañero o con varios más, jugar en la historia principal o en otra distinta a la principal. El caso es cooperar con otros jugadores...

Deathmatch: no todos los shoot´em up subjetivos ofrecen este modo, en el que simplemente tenemos que eliminar a todos nuestros rivales, por regla general, un determinado número de veces, antes de que ellos hagan lo propio con nosotros.

Capturar bandera: dos bandos rivales deben defender su bandera y robar la del enemigo. El que lo consiga un número de veces gana la partida.

Último hombre en pie: por regla general, consiste en acabar con todos los demás antes de que ellos lo hagan con nosotros, teniendo en cuenta que contamos con un número limitado de vidas.

Dominación: consiste en hacerse con el control de una bandera o de unos objetos y evitar que el enemigo se haga con ellos. Si conseguimos tener el control sobre estos objetos durante un tiempo determinado, habremos ganado.

Asalto: el enemigo se ha hecho fuerte en una posición, y debemos entrar en ella dentro de un tiempo límite. Para ello es necesario cumplir pequeños objetivos, como destruir un motor o cosas parecidas.

Conducción: valoramos si hay fases de conducción, como en *007*, o si es posible conducir vehículos en puntos concretos.

3,00€ + 3,00€ = 6,00€

(499 ptas) descuento + (499 ptas) descuento Play = (998 ptas)

OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE



de descuento* en tu compra en CENTRO MAIL

en juegos PSOne y PS2

¿Cómo hacer tu pedido?

EN LA TIENDA:
Puedes pasarte por cualquiera de las setenta tiendas Centro MAIL de España y efectuar directamente tu compra. No te olvides de llevar el cupón original, sin el cual no podrás beneficiarte de esta oferta.
Para saber cuál es tu Centro MAIL más cercano llama al 902 17 18 19 o consulta la publicidad de esta cadena de tiendas en las páginas siguientes.

POR CORREO:
Recorta el cupón de descuento que hay en esta página, envíalo por correo indicando los productos que deseas adquirir. Centro MAIL te enviará tu pedido contra reembolso.
Toma nota de la dirección:
CENTRO MAIL
CAMINO DE HORMIGUERAS, 124 PORTAL 5 - 5º F
28031 MADRID

Si tienes cualquier duda sobre tu pedido, puedes llamar al 902 17 18 19



Descuento de 3,00 € + 3,00 € en cada artículo cuyo PVP Recomendado sea superior a 49,99 € dentro de la Guía de compras PlayManía. Para pedidos en tienda es imprescindible presentar la revista PlayManía. Oferta no acumulable a otras promociones de Centro MAIL.
Promoción válida hasta el 15 de MARZO de 2002.

Cupón de pedido

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....
Provincia .... C.Postal .... Tlno. .... NIF ....
Fecha nacimiento .... Email ....

PRODUCTO	PVP* RECOMENDADO	DESCUENTO* CENTRO MAIL	DESCUENTO* PLAYMANÍA	PRECIO FINAL* LECTOR PLAYMANÍA
TOTAL €				

* Precios en euros





Forma de pago

❐ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 3,58 € Baleares 4,78 €)

Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de nuestra revista indicando en el sobre: "Consultorio". Hobby Press PlayManía C/ Pedro Teixeira, Nº 8, 2ª Planta 28020 Madrid. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través de correo electrónico en la dirección: playmania.consultorio@hobbypress.es

Dedicación a PSOne

¡Hola amigos! Me gusta mucho vuestra revista, pero me gustaba más cuando os dedicabais más a la PSOne. No dejéis de lado a los que utilizamos la gris, porque aún no ha desaparecido. Supongo que habrá muchos usuarios, como yo, que no pueden acceder a la PS2 y que cada vez se ven más desilusionados porque sólo habláis de ella. Dejadnos disfrutar antes que desaparezca.

✉ Virginia Briz (e-mail)

Te aseguro que no es culpa nuestra, no somos nosotros los que no queremos hablar de PSOne. El problema es que no sale nada decente para PSOne. No podemos comentar juegos que no existen, ni hacer previews de bombazos que no van a salir. Las revistas no sacamos juegos: hablamos de lo que hay en el mercado. Con el tema PSOne, no hay mucho de donde tirar.

Anticuada en un año

Hola amigos, tengo una dudilla sobre la PS2. Resulta que tengo una PSOne que está en las últimas, y quiero ahorrar para comprar una PS2. Voy a tardar como 12 en conseguirlo, y me gustaría saber si dentro de un año la PS2 todavía será una consola competente, y saldrán títulos novedosos y buenos, no vaya a ser que ya se quede anticuada. Además, me ha dicho un amigo que para cuando salga Xbox, PS2 bajará de precio.

✉ Sergio (Barcelona)

Dentro de un año la consola no va a seguir siendo igual de buena: va a ser mejor. Van a salir mejores juegos, ya lo verás. Los programadores sabrán más cosas de la máquina y podrán hacer juegos aún más potentes. Es muy difícil que PS2 baje de precio en marzo, más que nada, porque ya es mucho más barata que Xbox y no les merece la pena la reducción de precio. De todos modos, si bajará, mejor para ti, ¿no?


PlayStation 2

Los Action RPG

Hola, amigos de PlayManía. Felicidades por vuestra excelente revista, que sigo desde febrero de 1999. Soy "perro viejo" en esto de los videojuegos, y ningún Action RPG me ha enganchado más que *Vagrant Story*, salvo el *Zelda* de Super Nintendo. Ahora tengo PS2 y no he oído nada con respecto a una secuela. ¿Qué tal *Dark Cloud*? Dicen que *Alundra 2* está bastante bien, pero no me atrevo con él sin haber jugado a la primera parte (y tampoco quiero volver a las 2D). Tampoco me gustan los RPGs con combates por turnos, porque me parecen pesados. ¿Qué me recomendáis, de PSOne o PS2, o qué Action RPGs van a salir próximamente?

✉ Daniel García (Torrejón de Ardoz)

Bien, con respecto a una segunda parte de *Vagrant* no se sabe nada, de hecho, el grupo de desarrollo se cerró nada más terminar el juego. Por lo que nos cuentas, *Dark Cloud* te va a gustar, sobre todo las primeras mazmorras, aunque después no alcanza la variedad de un *Zelda* y puede parecerte más soso.

Los dos *Alundra* son muy buenos y son lo más parecido que puedes encontrar al *Zelda* de Super Nintendo. El primero es sin duda el mejor, aunque el segundo también es divertido. Y si un juego divierte, da igual que sea en 2D, ¿no crees?

Además, aunque se llame *Alundra 2*, no tiene nada que ver con el primero. No hay mucho más en PSOne.

En PS2 tienes *Baldur's Gate*, pero que es más acción que rol, y va a salir *Xenosaga* que, aunque presenta combates por turnos, tiene bastante más acción que un RPG al uso. No dejes de probar *FFX*, porque su sistema de turnos es mucho más dinámico y ágil que los de los anteriores. El Action RPG no es un género que se prodigue... ¿y las aventuras tipo *Metal Gear* o *Resident*?

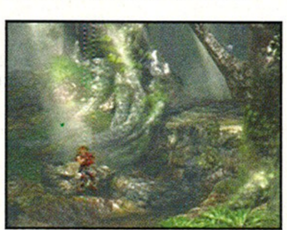

Alundra 2

Otra esperada secuela

Hola playmaníacos, me gustó mucho *The Legend of Dragoon* y me gustaría saber si van a sacar una segunda parte para PS2 o PSOne?

✉ Santiago Emilio Martínez (e-mail)

Aunque es España funcionó bastante bien, en Japón y USA pasó desapercibido, y no se ha oído nada de una secuela, lo que significa que probablemente no se haga.


Legend of Dragoon, para PSOne

Metal Gear 2 en chino mandarín

Hola amigos de PlayManía, somos un grupo de amigos que estamos bastante preocupados por *Metal Gear Solid 2*, porque parece que van a salir los textos en castellano y las voces en inglés: ¿Es eso cierto? Con el gran Éxito que tuvo el primer *Metal Gear* no nos pueden hacer esta faena.

✉ Daniel Tortosa (e-mail)

Pues así es. Nos van a hacer esta faena. A los españoles y a todos los europeos, porque Konami Japón ha decidido que el juego no se va a doblar a ningún idioma. Así de drásticos, de comprensivos y de respetuosos. Te aseguro que Konami España ha hecho lo posible por convencer a la Central, pero al final no ha habido nada que hacer. Una pena. Al menos los textos sí están en castellano.


Metal Gear 2

Problemas técnicos

El lío de los cables

En vuestro último número me habéis liado un poco con el tema de los cables S-Vídeo y RGB, ¿me lo podéis explicar un poco?

Jorge Martí (e-mail)

Son dos conexiones diferentes, dos modos distintos de llevar la señal de la imagen al televisor. La calidad de la conexión S-Vídeo es superior a la calidad RGB, pero el problema es que no todos los televisores tienen opción de entrada S-Vídeo. De todos modos, la diferencia tampoco es abismal. No se nota tanto cambio como, por ejemplo, entre RGB y RFU. La cuestión es que existe un sistema de protección del vídeo DVD, para que las películas no se puedan copiar a VHS. Esta protección, en el caso de PS2, está en la salida RGB. Es decir, con un cable RGB no se pueden ver películas. Esperamos que así te haya quedado un poco más claro.

Cable S-Vídeo

Problemas de lectura en PS2

Hola amigos de Playmanía. Tengo la PS2 desde agosto y la cuestión es que viendo películas a veces se me congela la imagen, se para y luego continúa. He limpiado las películas, pero seguía pasando. Me dijeron que la lente podía estar sucia, así que compré un CD limpiador, pero no funciona porque la consola NO lo reconoce, algo que ha sorprendido tanto a Sony como a Centro Mail, que es donde compré el limpiador. Para terminar, jugando a *Tomb Raider IV*, en una de las secuencias del juego me pasaba lo mismo. ¿Podría ser que la lente estuviera desajustada debido al esfuerzo de leer discos de diferentes colores (PSOne negros, PS2 plateados o azules...)? ¿Debería comprar otro CD limpiador o llevarla a Sony? Sé que van a tardar 2 ó 3 meses, que es lo que tardan en repararla...

Ángel Barcia (Sevilla)

No te preocupes por lo de los colores, que no es un "esfuerzo" extra. Sin duda, lo ideal sería que la llevaras a reparar, aunque es mucho tiempo y no has descartado otras cosas. Dices en tu extensa carta que la pausa se produce como la hora de estar viendo una película. ¿No serán DVDs de dos capas? En las películas en DVD de 2 capas, cuando el lector salta de una capa a otra se producen pequeñas pausas de imagen. Eso es normal. Deberías comprobar si estos parones se producen siempre en el mismo sitio: de ser así sería síntoma de que es un problema del DVD y no de la consola. Con el juego de PSOne, puede ser, simplemente que esté dañado o sucio. Antes de mandar la consola a reparar, descarta otras posibilidades. Lo del limpiador, asegúrate de que te lo cambien si no funciona, porque a lo mejor la consola no detecta otros discos distintos a los habituales...

Los misterios de los drivers

¿Para qué sirve actualizar los drivers de la consola?

Adrián Escudero (e-mail)

Para que pueda realizar acciones que antes no podía hacer. Son como pequeños programas que le "enseñan" nuevas cosas a la máquina, actualizan sus funciones. En el caso del Vídeo DVD, permiten que el reproductor de la consola realice funciones que antes no "sabía" que podía hacer, como mostrarte el tiempo transcurrido, o crear un bucle en una secuencia, por poner un par de ejemplos.

DVD oficial de Sony, con su CD de Drivers

Tarjetas de memoria

Ya sé que las tarjetas de PSOne no valen para guardar partidas de PS2, pero si los mandos funcionan, ¿porqué no las tarjetas?

Francisco Falero (Málaga)

Pues es sencillo. Los juegos de PSOne ocupan espacio prefijados en la tarjeta de memoria, es decir, un bloque, dos, tres... Sin embargo, los juegos de PS2 salvan usando otro sistema que no tiene nada que ver con los bloques. Ocupan el espacio que necesitan, algo para lo que no están preparadas las antiguas tarjetas de PlayStation.

A la caza y captura de amplificador

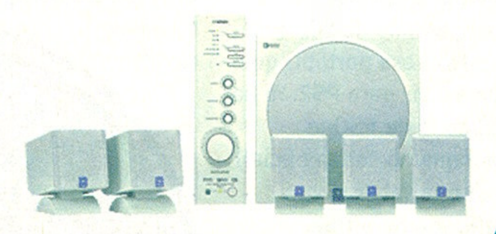
Soy lector habitual de vuestra revista y desde hace poco dispongo de la nueva PS2, de la que estoy muy satisfecho, aunque tenga dos dudas. La primera es que estoy buscando altavoces 5.1 para disfrutar del Dolby Digital, pero me han informado de que necesito un amplificador aparte del juego de los 6 altavoces, con lo que me sale la broma por más de 600 euros. En vuestra revista no he encontrado información sobre este tema. ¿No hay productos específicos para PS2 o PC que sean compatibles y más económicos?

Lucas (e-mail)

Es cierto que están saliendo algunos amplificadores específicos, aunque no podemos garantizarte su calidad, ya que aún no hemos tenido ocasión de probarlos. Por ejemplo, el Audio Storm de Galiant o el Xenon 5.1 de Extension, que rondaban las 30 ó 40.000 pesetas, perdón, los 180 euros. También puedes encontrar amplificadores y altavoces, no específicos, por precios que rondan los 360 euros, lo cual está bien ajustado. Lo ideal es que acudas a una tienda especializada en electrónica, con profesionales que te sepan asesorar y que tengan gran variedad de equipos, ya que los hay para todos los bolsillos. Eso sí, recuerda que para conectar una PS2 a un amplificador es fundamental que el decodificador tenga entrada óptica, ya que es el único modo de llevar el sonido digital de la consola al aparato. El cable en cuestión (que también te hace falta), ronda los 18 euros.



Ejemplos de altavoces con decodificador de sonido para PC, de las marcas Creative y Yamaha.



Consultorio

¿Van a retirar a PSOne del mercado?

Buenas, soy un usuario de PSOne. En una de vuestras revistas un chico preguntaba que pasará con PSOne. Y me gustaría saber si la retirarán del mercado. ¿Qué ocurrirá con sus juegos?

José María Serrano (e-mail)

No la van a retirar, va a estar en las tiendas hasta que no haya demanda, como ha ocurrido siempre. Incluso cuando Sony decida dejar de fabricarla, aún estará una larga temporada en los comercios. Lo mismo te digo de los juegos, aunque es de cajón que cada vez van a salir menos y, además, los pocos que están saliendo están más orientados al público infantil.

PSOne



La pantalla de PS2

Hola amigos, hace unos números hablasteis de una pantalla de LCD (la pantalla esa portátil) que iba a salir para PS2. Ya ha salido la de PSOne (aunque no sea la oficial) y quería saber si va a salir una para PS2.

Ypsilón (e-mail)

No hemos hablado de ninguna pantalla portátil para PS2, porque no existe. Hemos hablado de un monitor plano, tipo los de PC, que es posible que Sony ponga a la venta cuanto haga lo propio con el teclado, el ratón, el disco duro, la tarjeta Ethernet... Sería una especie de Kit para convertir la consola es algo parecido a un ordenador. No es nada portátil y probablemente cueste un ojo de la cara. La verdad es que la propia consola es cualquier cosa menos portátil, ¿no crees?

¿Problemas de censura?

¡Que fuerte! Resulta que *GTA III* está agotadísimo y para colmo me he enterado que lo han retirado del mercado. Ahora sólo se puede conseguir con el manual en italiano, aunque el juego esté traducido al español. Lo sé porque lo compré así y cuando vi las letras de la caja en italiano lo rechacé. Al preguntar en otra pequeña tienda de videojuegos, me dijeron que es porque en Italia todavía no lo han retirado. Es increíble que se practique la censura a estas alturas...

Álvaro (e-mail)

Vale, te han engañado. *GTA III* se sigue reponiendo en las tiendas, y en ningún momento se ha retirado o se ha hablado de ello. Que te quede claro: Proein sigue reponiendo el producto, y no ha habido ningún tipo de censura. Aunque mira que es raro, porque otros años en Navidad nos han breado con cosas mucho más inocentes...

GTA III

Los precios de los juegos

Hola, me gustaría saber cuántas PlayStation se han vendido en España y en el mundo. Además, me quiero comprar una PS2, pero ¿van a bajar los precios de los juegos y de la consola?

Iván Ruíz (Barcelona)

En España se han vendido cerca de 3 millones de PlayStation, 20 en Europa y más de 80 millones en todo el mundo. Con respecto a la segunda pregunta, es difícil que haya una rebaja generalizada de los precios de los juegos, aunque ya hay algunos que empiezan a tener buenos precios de salida, como *Batman Vengeance*, poco más de 39 euros, o el *Pájaro Loco*. La clave la puedes tener en los relanzamientos a precios reducidos que están llevando a cabo algunas compañías. Puedes encontrar títulos tan atractivos como *Tekken* o *Moto GP* por 42 euros, e incluso más baratos como *Dinasty Warriors 2*, *Evergrace* o *Dead or Alive 2*, por poner algunos ejemplos. Puede que la consola vuelva a bajar, pero no lo esperes para antes de las Navidades del año que viene...

Crash y Jak frente a frente

Hola playmaníacos, sois los mejores. Quiero saber cuál es mejor, *Crash Bandicoot* o *Jak & Daxter*. Gracias.

Francisco Moreno (Madrid)

Sin ninguna duda, *Jak & Daxter* es mucho más completo, largo, sorprendente y original. El *Crash* de PS2 es un plataformas muy divertido y simpático, pero no llega a la calidad que Naughty Dog ha logrado imprimir a *Jak & Daxter*.



Jak & Daxter, para PS2

Otra vez Pocket Station

¡Hola playmaníacos! Me llamo Óscar, tengo 16 años y una duda a la que estoy dando muchísimas vueltas, que espero que vosotros, me podáis resolver. Tengo una PS2 y tenía muchísimas ganas de comprarme una Pocket Station ¿Qué ha sido de ella? ¿Podríais decirme si llegará algún día a España? muchas gracias y un Saludo.

Óscar Rodicio (e-mail)

Este periférico para PlayStation finalmente no salió de Japón. Nunca se puso a la venta oficialmente en España, pese a que sí salieron en nuestro mercados juegos compatibles con él. Lo cierto es que existen rumores de que se está trabajando en un nuevo Pocket Station, esta vez compatible con PS2. Claro que, ni se sabe mucho sobre este proyecto, ni se puede garantizar que en este caso sí llegue a traspasar la frontera nipona. Nos toca esperar.

Más sobre Dragon Ball

Hola soy DjCraker. Me gustaría que diérais más información a ser posible del nuevo juego de *Dragon Ball* para PS2. El estilo de juego que será (lucha, aventuras...) los personajes y demás aspectos que nos interesan a muchos.

DjCraker (e-mail)

Por fin se empiezan a conocer los primeros datos sobre este esperado juego y, aunque aún no se han desvelado demasiadas cosas, sí te podemos adelantar algunos detalles. Finalmente, será un juego de lucha en el que podremos elegir entre más de 30 personajes de la serie. Quizá lo más atractivo es que habrá combates de varios luchadores a la vez, por lo que se está estudiando la posibilidad de incluir opciones para juego online. La fecha de salida que se baraja, al menos para el mercado americano, es de septiembre. De momento, sólo se han podido ver algunos escenarios, aunque nada de personajes. Estamos tras las pista, así que pronto podremos mostrarte más cosas.

¿LO SABES TÚ?

En esta sección somos nosotros los que os pedimos ayuda. Y es que en ocasiones nos llegan dudas que no sabemos resolver, pero que seguro que alguno de vosotros sí sabe. No lo dudéis, responded a cualquier carta del Battle Zone que nos os parezca bien, a lo mejor conocéis una respuesta mejor.

Utilidades desconocidas de los puertos USB

Buenas, desde que se dio a conocer el puerto USB de PS2 siempre he tenido la duda de si se pueden conectar unos auriculares USB al puerto de la consola y escuchar los juegos en estéreo.

✉ Cruel Ángel (e-mail)

Que nosotros sepamos (y hemos preguntado), no existen auriculares USB. Lo cierto es que las conexiones USB sirven para conectar con facilidad cualquier periférico al PC. Teniendo en cuenta que los lectores de CD de PC tiene entrada de auriculares, sería absurdo desperdiciar un puerto USB en unos cascos. Además, tenemos nuestras dudas sobre si este sistema sirve para este tipo de conexión. No sería una mala solución para PS2, ya que no tiene entrada de auriculares, aunque de momento, y que nosotros sepamos, no existe ningún periférico de este tipo. De todos modos, si alguien sabe de alguno, que nos lo cuente, por favor.

Adaptador óptico

Hola amigos. Poseo una PS2 y un equipo de música Dolby Prologic, pero la entrada del equipo no es óptica, sino que son cables por separado. Mi pregunta es, ¿existe algún aparato o adaptador que me permita conectar la consola a mi amplificador?

✉ Alberto (e-mail)

Nos has pillado, lo cierto es que no tenemos ni idea de si eso existe, aunque debería ser posible. Vamos a indagar, pero lo mejor es que te pases por una tienda de electrónica o de sonido y preguntes. De todos modos, veremos si algún lector sabe algo… Por cierto, el Dolby Prologic (4.1) es inferior al 5.1 que soporta PS2.

En respuesta a Alberto Pérez

Alberto, lo de la raya negra vertical que ves en la tele al conectar la PS2, puede ser debido a que tu TV tenga dos entradas de vídeo con el mismo nombre. A mí me ha pasado. Te lo explico. Puede que tu TV, como la mía, tenga cuatro posibles tipos de conexión: 2 euroconectores, un s-vídeo y un vídeo compuesto (el de los colores). Lo más probable es que, pese a contar con 4 entradas, en realidad sólo tenga 3, es decir, dos de ellas comparten el mismo canal: un euroconector y el vídeo compuesto, que es por donde tú conectas la consola. Seguramente el otro euroconector que "hace pareja" con el vídeo compuesto lo tengas ocupado, quizá en el vídeo. Por eso hace interferencia. Tienes dos opciones: o bien desenchufas el vídeo (o lo que tengas) o bien conectas la consola por S-Vídeo, que es lo que al final tuve que hacer yo.

✉ Roberto San Juan Benito (Madrid)

DS: Dual Shock. **AC:** Analog Controller. **V:** Volante. **ALF:** Alfombrilla. **P:** Pistola. **MC:** Memory Card. **CL:** Cable Link. **MT:** Multi Tap. **R:** Ratón.

¿Qué juego comprar?

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation y PS2, pero ¿qué mejor orientación que tener los mejores juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos en estas páginas.

Todos los precios que aparecen en esta guía son orientativos
Los precios en euros son una conversión orientativa

Aventuras

LOS IMPRESCINDIBLES

→ 1.- METAL GEAR
→ 2.- FINAL FANTASY IX
→ 3.- SYPHON FILTER 3

Alone in the Dark IV

Compañía: Infogrames **Precio:** 45,02 € (7.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La ambientación, la historia, los puzzles, la tensión, los sustos...

↓ Poca cosa y totalmente perdonable, como barullos en los combates.

10 **VALORACIÓN:** Un Survival Horror imprescindible, con lo mejor de *Resident Evil* y *Silent Hill*.

Breath of Fire IV

Compañía: Capcom **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



↑ El saborcillo a RPG clásico, la trama argumental y los minijuegos.

↓ Está en inglés y los combates son demasiado numerosos.

7 **VALORACIÓN:** Una apuesta por fórmulas pasadas que tiene interés, pero que no supera a ningún *FF*.

Digimon World

Compañía: Bandai **Precio:** 51,03 € (8.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Poder jugar en el universo de los Digimon y hacerlos evolucionar.

↓ La historia no engancha demasiado y no es difícil terminarlo.

7 **VALORACIÓN:** Su mezcla de estrategia, acción y aventura es divertida, y más si te gusta la serie.

Dino Crisis 2 (Precio Especial)

Compañía: Capcom **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Su excepcional realización técnica. Su variedad y su ritmo.

↓ Resulta un poco corto y no es tan aventurero como el primero.

10 **VALORACIÓN:** Si buscas una buena aventura con mucha acción, con ésta no te vas a aburrir.

Drácula Resurrección (Plat.)

Compañía: Virgin **Precio:** 17,97 € (2.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R. **Edad:** +15 años



↑ Una aventura gráfica de excelentes gráficos y aterradora ambientación.

↓ Algunos puzzles resultan muy retorcidos, pero se hace corta.

8 **VALORACIÓN:** Si te gusta este sesudo género, por muy poco vas a disfrutar de una excelente aventura.

Fear Effect 2 Retro Helix

Compañía: Eidos **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Una genial aventura plagada de puzzles y con mucha acción.

↓ Está en inglés y, mucho ojo, es sólo para adultos.

9 **VALORACIÓN:** Supera en todos los aspectos a su antecesor, especialmente a nivel técnico y jugable.

Final Fantasy IX (Platinum)

Compañía: Square **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Su apabullante apartado gráfico y el mejorado sistema de combate.

↓ Que no vamos a ver más *Final Fantasy* en PlayStation.

10 **VALORACIÓN:** Si quieres disfrutar de un juego de rol único tienes que tenerlo, y más a este precio.

Harry Potter y la piedra filosofal

Compañía: Electronic Arts **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Es clavado a la peli y al libro, divertido y de buena factura gráfica.

↓ Su escasa dificultad puede echar para atrás a los más hábiles.

8 **VALORACIÓN:** Tan divertido como el libro. Su buen acabado y variedad le hacen ideal para los fans.

Koudelka

Compañía: Infogrames **Precio:** 45,01 € (7.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ La absorbente historia, los puzzles, la ambientación, el doblaje...

↓ Tarda un tiempo en enganchar y los combates por turnos son sosos.

8 **VALORACIÓN:** Peculiar mezcla de aventura de acción y RPG, que a la larga gusta, y mucho.

Medievil 2 (Platinum)

Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Su variado desarrollo, excelentes gráficos y gran diversión.

↓ No es excesivamente difícil, por lo que puede hacerse corto.

10 **VALORACIÓN:** Una aventura desenfadada y tan divertida como sorprendente. Por este precio...

Metal Gear (Precio Especial)

Compañía: Konami **Precio:** 14,96 € (2.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ El mejor juego de la historia de PlayStation, a un precio de locos.

↓ La aventura puede resultar corta, aunque se puede jugar varias veces.

10 **VALORACIÓN:** Un juego único e imprescindible, ahora con un precio muy especial. No lo dudes.

Parasite Eve 2 (Platinum)

Compañía: Square **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Gran calidad gráfica y original respecto a los juegos tipo *Resident*.

↓ A la trama le falta algo de gancho y no es excesivamente largo.

9 **VALORACIÓN:** Los amantes de las aventuras de acción tiene un título innovador a buen precio.

Resident Evil 3 (Precio Especial)

Compañía: Capcom **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Por gráficos y tensión es el mejor de la serie. Nemesis asusta mucho.

↓ Se parece a *RE 2* y este último tiene un desarrollo más hilado.

10 **VALORACIÓN:** Su bajada de precio consigue que este Survival Horror sea aún más imprescindible.

Silent Hill (Precio Especial)

Compañía: Konami **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años




↑ La esotérica trama en la que nos sumerge. El miedo que se pasa.

↓ El control es complicado y se echa en falta más definición gráfica.

10 **VALORACIÓN:** Para pasar miedo de verdad a un precio irresistible. Una aventura única.

Spiderman 2 Enter Electro

Compañía: Activision **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años



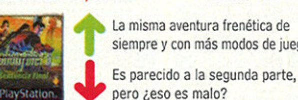
↑ La perfecta adaptación del universo del héroe y sus habilidades.

↓ No aporta mucho con respecto a la primera parte, y es corto.

8 **VALORACIÓN:** Mezcla acción, plataformas y aventura, pero no llega al nivel de la primera parte.

Syphon Filter 3

Compañía: Sony **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ La misma aventura frenética de siempre y con más modos de juego.

↓ Es parecido a la segunda parte, pero ¿eso es malo?

10 **VALORACIÓN:** El mejor de la serie por su variedad de situaciones, modos de juego y mejoras gráficas.

The Legend of Dragoon

Compañía: Sony **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC. **Edad:** +13 años



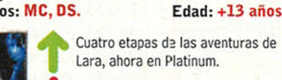
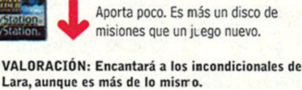
↑ Bebe de las fuentes de *Final Fantasy VII* y sabe enganchar.

↓ No es tan bonito como los *Final*, ni la historia es tan compleja.

8 **VALORACIÓN:** Aunque le supera la saga *Final Fantasy*, es una opción que debes tener en cuenta.

Tomb Raider Chronicles (Plat.)

Compañía: Eidos **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años

↑ Cuatro etapas de las aventuras de Lara, ahora en Platinum.

↓ Aporta poco. Es más un disco de misiones que un juego nuevo.

9 **VALORACIÓN:** Encantará a los incondicionales de Lara, aunque es más de lo mismo.

Vagrant Story (Platinum)

Compañía: Capcom **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ Los gráficos, el sistema de lucha, la larga e increíble historia.

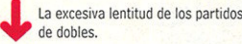
↓ Nos gustaría saber por qué este pedazo de juego está en inglés.

9 **VALORACIÓN:** Un imprescindible de los RPG por su originalidad, brillantez técnica y precio.

Deportivos

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- ISS PRO EVO. 2
- → 2.- FIFA 2002
- → 3.- TONY HAWK'S 3

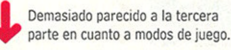
All Star Tennis 2000
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 30,02 € (4.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años

↑ Su jugabilidad y realismo. Muchos campeonatos y tenistas.
↓ La excesiva lentitud de los partidos de dobles.

8 **VALORACIÓN:** Es el mejor juego de tenis, pero si tienes la versión del 99 no te va a compensar.

CoolBoarders 4 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Unos gráficos coloristas y sólidos y una jugabilidad más ajustada.
↓ Demasiado parecido a la tercera parte en cuanto a modos de juego.

8 **VALORACIÓN:** El mejor juego de Snow, teniendo en cuenta su variedad y calidad.

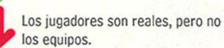
ESPN Int. Superstar Soccer
Compañía: Konami **Precio:** 45,02 € (7.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



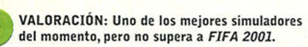
↑ Mucho más fácil de jugar que *ISS Pro* y tiene los nombres reales.
↓ No es demasiado realista y está en inglés. No es un simulador.

8 **VALORACIÓN:** Carece del realismo de *ISS Pro Evolution*, pero es más jugable.

Esto es Fútbol 2
Compañía: Sony **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años

↑ El realismo de las jugadas y las muchas variables para marcar.
↓ Los jugadores son reales, pero no los equipos.

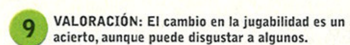


9 **VALORACIÓN:** Uno de los mejores simuladores del momento, pero no supera a *FIFA 2001*.

FIFA 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +3 años



↑ Todas las opciones típicas de *FIFA* con un nuevo sistema de pases.
↓ El cambio en la jugabilidad puede despistar a los fans de la saga.

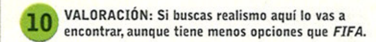


9 **VALORACIÓN:** El cambio en la jugabilidad es un acierto, aunque puede disgustar a algunos.

ISS Pro Evolution 2
Compañía: Konami **Precio:** 45,01 € (7.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +13 años

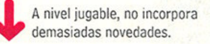


↑ Su realismo raya la perfección. Las animaciones y el ritmo de juego.
↓ Como siempre, pocos clubes y un comentarista muy soso.

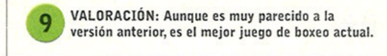


10 **VALORACIÓN:** Si buscas realismo aquí lo vas a encontrar, aunque tiene menos opciones que *FIFA*.

Knockout Kings 2001
Compañía: E. Arts **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años

↑ Gráficamente es increíble, y está cargado de pequeños detalles.
↓ A nivel jugable, no incorpora demasiadas novedades.

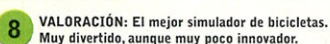


9 **VALORACIÓN:** Aunque es muy parecido a la versión anterior, es el mejor juego de boxeo actual.

Mat Hoffman's Pro BMX
Compañía: Activision **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años

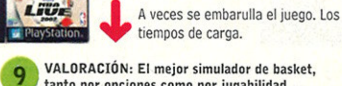


↑ Los gigantescos escenarios, la libertad que ofrece, las piruetas...
↓ Se echan en falta más cosas nuevas respecto a lo visto en *Tony Hawk's*.



8 **VALORACIÓN:** El mejor simulador de bicicletas. Muy divertido, aunque muy poco innovador.

NBA Live 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años

↑ El ritmo de juego, las opciones, los equipos, los jugadores: la NBA.
↓ A veces se embarulla el juego. Los tiempos de carga.

9 **VALORACIÓN:** El mejor simulador de basket, tanto por opciones como por jugabilidad.

Tony Hawk's 3
Compañía: Activision **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +3 años



↑ Tan divertido como siempre, y con nuevos escenarios.
↓ No supera a la segunda parte, que puedes encontrar en Platinum.

7 **VALORACIÓN:** Muy similar a la segunda parte. Si te gusta el género te divertirás, pero no lo mejora.

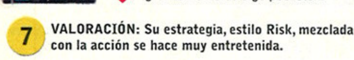
Inteligencia

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- RED ALERT
- → 2.- BUST-A-MOVE 4
- → 3.- MANAGER DE LIGA 2002

Astérix: Batalla de las Galias
Compañía: Infogrames **Precio:** 26,99 € (4.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Una divertida mezcla de beat'em up, plataformas y estrategia.
↓ Tiene un control poco fiable y gráficamente es algo pobretón.

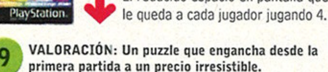


7 **VALORACIÓN:** Su estrategia, estilo Risk, mezclada con la acción se hace muy entretenida.

Bust a Move 4 (Precio Especial)
Compañía: Acclaim **Precio:** 13,76 € (2.290 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, MT, DS. **Edad:** +3 años

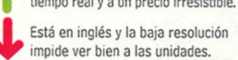


↑ Un puzzle muy adictivo y con muchos modos de juego.
↓ El reducido espacio en pantalla que le queda a cada jugador jugando 4.



9 **VALORACIÓN:** Un puzzle que engancha desde la primera partida a un precio irresistible.

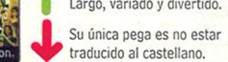
C&C: Red Alert (Precio Especial)
Compañía: E. Arts **Precio:** 14,88 € (2.475 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, LC, R. **Edad:** +18 años

↑ Un gran juego de estrategia en tiempo real y a un precio irresistible.
↓ Está en inglés y la baja resolución impide ver bien a las unidades.

9 **VALORACIÓN:** Si quieres iniciarte en los Wargames, ésta es una ocasión única para hacerlo.

Front Mission 3
Compañía: Square **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años

↑ Una mezcla de estrategia y RPG. Largo, variado y divertido.
↓ Su única pega es no estar traducido al castellano.

8 **VALORACIÓN:** Su mezcla de estrategia y rol de tablero es ideal para amantes de ambos géneros.

Manager de Liga 2002
Compañía: Codemasters **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Actualización de la versión anterior con todos los clubes y jugadores.
↓ Si ya tienes el anterior, vas a encontrar el mismo juego.

8 **VALORACIÓN:** Este gestor futbolístico es ideal para los estudiosos del fútbol.

¿Quiere ser millonario? (50 X 15)
Compañía: Eidos **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Es clavadito al concurso de la tele. Los modos Multijugador.
↓ Tiene un desarrollo lento y sus gráficos son demasiado simples.

6 **VALORACIÓN:** El programa de la tele ahora en tu PSOne. Si te gusta el concurso, te encantará.

Team Buddies
Compañía: Sony **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años

↑ La divertida mezcla de acción, puzzle y estrategia, y su simpatía.
↓ La dificultad es bastante elevada y gráficamente podía ser mejor.

8 **VALORACIÓN:** Su original concepto de juego será capaz de atraparte durante horas.

Plataformas

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- CRASH 3
- → 2.- SPYRO 3
- → 3.- APE ESCAPE

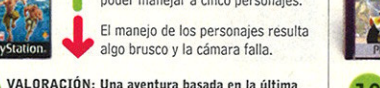
Ape Escape (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años



↑ Su original planteamiento y el completo uso del Dual Shock.
↓ Las cámaras no siempre ofrecen la mejor perspectiva del juego.

10 **VALORACIÓN:** Uno de los mejores, completos y originales plataformas en 3D, al mejor precio.

Atlantis: El Imperio Perdido
Compañía: Disney Int. **Precio:** 26,98 € (4.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Su variado desarrollo, el sonido y poder manejar a cinco personajes.
↓ El manejo de los personajes resulta algo brusco y la cámara falla.

8 **VALORACIÓN:** Una aventura basada en la última película de Disney para un público más amplio.

Crash Bandicoot 3 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años

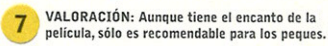
↑ Excelentes gráficos, largo, variado, divertido. El mejor de la serie.
↓ Nada, salvo que no te gusten las plataformas. Es una gozada total.

10 **VALORACIÓN:** Tiene un encanto irresistible y más aún después del salto a Platinum.

El Emperador y sus locuras (Plat.)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Está basado en la película, tiene un variado desarrollo y un buen precio.
↓ Es un clon de *Spyro*, pero más fácil y con menos calidad gráfica.



7 **VALORACIÓN:** Aunque tiene el encanto de la película, sólo es recomendable para los peques.

Megaman X6
Compañía: Capcom **Precio:** 24,99 € (4.158 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Acción y plataformas de las de toda la vida. Divertido y colorista.
↓ No trae ninguna novedad destacada con respecto a los anteriores.

7 **VALORACIÓN:** Un divertido arcade que recupera la esencia de los clásicos sin aportar nada nuevo.

Rayman 2
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 30,02 € (4.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ La simpatía de sus personajes, su originalidad y suave control.
↓ Las cámaras a veces nos la lían, por lo demás...

9 **VALORACIÓN:** De los mejores plataformas 3D, un juego genial para los amantes del género.

Spyro 3: el año del dragón (Plat.)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



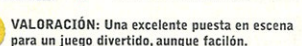
↑ Los nuevos personajes que podemos manejar.
↓ No es excesivamente difícil, aunque sí que es largo y variado.

10 **VALORACIÓN:** Es el mejor plataformas 3D del momento, mucho más variado que los anteriores.

Tarzán (Platinum)
Compañía: Disney **Precio:** 17,97 € (2.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Una fiel adaptación de la peli, con un desarrollo sencillo y divertido.
↓ Para los jugones expertos puede resultar demasiado fácil.



7 **VALORACIÓN:** Una excelente puesta en escena para un juego divertido, aunque facilón.

Velocidad

LOS IMPRESCINDIBLES
→ 1.- GRAN TURISMO 2
→ 2.- COLIN MCRAE 2
→ 3.- DRIVER 2

Colin McRae 2 (Platinum)
Compañía: Codemasters **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Su jugabilidad, el realismo, el diseño de tramos y coches.
↓ Algunos fallos técnicos perdonables por su precio y jugabilidad.

10 **VALORACIÓN:** No hay ningún otro juego de rallies que transmita la misma sensación.

Crash Team Racing (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Preciosos circuitos, acertado control y extensa duración.
↓ Lo único malo es que no te gusten los juegos de carreras de karts.

9 **VALORACIÓN:** Un divertidísimo arcade de carreras que sabe enamorar a todo el mundo.

Destruction Derby Raw
Compañía: Psygnosis **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +11 años



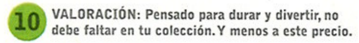
↑ Lo espectacular de los choques y el número de coches en pantalla.
↓ Tanto choque y golpazo puede volverse aburrido a la larga.

7 **VALORACIÓN:** El más divertido de la saga, pese a que todo el juego se reduce a chocarse.

Driver 2 (Platinum)
Compañía: Infogrames **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +15 años



↑ Dos CDs plagados de aventuras al volante de todo tipo de coches.
↓ Tiene los mismos defectos técnicos de la primera parte. Perdonables.



10 **VALORACIÓN:** Pensado para durar y divertir, no debe faltar en tu colección. Y menos a este precio.

F1 Championship 2000 (Plat.)
Compañía: EA Sports **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ Muy espectacular y dinámico. Tiene muchos modos de juego.
↓ Tendrían que sacar la actualización también en Platinum.

9 **VALORACIÓN:** Un simulador de F1 muy bueno, aunque la actualización es más completa.

Gran Turismo 2 (Platinum)
Compañía: Sony **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Todo: conducción real, 1000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas...
↓ Algún problema con el popping, pero no afecta mucho al jugar.

10 **VALORACIÓN:** Una auténtica joya de los videojuegos, ¿a qué esperas para conseguirlo?

Moto Racer World Tour (Plat.)
Compañía: Sony **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



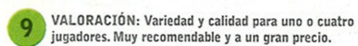
↑ Buena jugabilidad y poder optar entre motos de cross o carrera.
↓ Exceso de popping y que no tenga circuitos ni campeonatos reales.

9 **VALORACIÓN:** El mejor juego de motos y a gran precio. Es variado y divertido, aunque no real.

NFSV: Porsche 2000 (Platinum)
Compañía: EA Sports **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, V. **Edad:** +3 años



↑ Tiene un montón de modos de juego y resulta largo y divertido.
↓ Algunos defectos técnicos y que sólo puedes conducir Porsches...



9 **VALORACIÓN:** Variedad y calidad para uno o cuatro jugadores. Muy recomendable y a un gran precio.

Ridge Racer Type 4 (Platinum)
Compañía: Namco **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años



↑ El motor gráfico es muy sólido. Tiene un gran número de coches.
↓ Se echan en falta coches reales y algún que otro circuito más.

9 **VALORACIÓN:** Supone la culminación y guinda al pastel de una saga de conducción mítica.

Road Rash Jaibreak (Pre. Esp.)
Compañía: EA Games **Precio:** 14,88 € (2.475 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ Un divertido arcade de motos donde vale todo con tal de ganar.
↓ Gráficamente es un poco pobre, y se echa en falta más variedad.

7 **VALORACIÓN:** Si te gustan las carreras de motos con tráfico, te lo pasarás muy bien por muy poco.

The Italian Job
Compañía: SCI **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +13 años



↑ En la línea *Driver*, pero con cosas nuevas y muy divertidas.
↓ Muy parecido a *Driver*, pese a marcarse licencias más arcades.

9 **VALORACIÓN:** Si ya has jugado a *Driver 2* y buscas algo igual de bueno, éste es tu juego.

Toca World Touring Cars (Plat.)
Compañía: Codemasters **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, V, AC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Casi todo, técnicamente sobresaliente, muchas pistas...
↓ La sensación de velocidad podía ser más alta y tener más coches.

10 **VALORACIÓN:** Un simulador a la altura de *GT2*, completo, divertido, largo y muy jugable.

Vanishing Point
Compañía: Acclaim **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, V. **Edad:** +3 años



↑ Muy adictivo, con muchas sorpresas, campeonatos y modos de juego.
↓ El control es demasiado exigente. Las carreras no son competitivas.

8 **VALORACIÓN:** Se va haciendo más adictivo a medida que se juega. Pensado para durar.

Arcades

LOS IMPRESCINDIBLES
→ 1.- TIME CRISIS O.T.
→ 2.- TEKKEN 3
→ 3.- MEDAL OF HONOR UND.

007 El Mundo Nunca es Suficiente
Compañía: Fox Inte. **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +15 años



↑ Desde los gadgets, pasando por los personajes y el gran doblaje.
↓ Tener que repetir la misión entera cuando te matan es muy pesado.

7 **VALORACIÓN:** Un divertido shoot'em up subjetivo que, pese a su dificultad, sabe cómo atrapar.

Ace Combat 3 (Platinum)
Compañía: Namco **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC. **Edad:** +15 años



↑ Un shooter con pinta de simulador, jugable, espectacular y barato.
↓ Muy parecido a la anterior entrega y poco variado en las misiones.

7 **VALORACIÓN:** Ideal si buscas un juego con pinta de simulador de vuelo, pero sin tanta complicación.

Alien Resurrección
Compañía: E. Arts **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Su impecable ambientación y la buena realización técnica.
↓ Es muy, muy difícil, tanto que llega a ser desesperante.

8 **VALORACIÓN:** Un juego con un recorrido agobiante. Bien planteado, pero difícil.

Beatmania European Edition
Compañía: Konami **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Lo divertido que resulta jugar, sobre todo con el mando incluido.
↓ Puede que a no todo el mundo le "mole" ejercer de DJ.

9 **VALORACIÓN:** Un genial juego musical que hará las delicias de los que busquen cosas nuevas.

Bishi Bashi Special (S. Valor)
Compañía: Konami **Precio:** 14,97 € (2.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años



↑ Un montón de sencillas pruebas, muy divertidas y a excelente precio.
↓ Jugar solo, y que no tenga otras 100 pruebas más.

9 **VALORACIÓN:** Un juego ideal para demostrar nuestra habilidad y coordinación. Divertidísimo.

Incredible Crisis
Compañía: Virgin **Precio:** 29,99 € (4.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años



↑ La originalidad y grado de locura que encierran las 24 pruebas.
↓ Te quedas con ganas de darle marcha a 24 pruebas más.

8 **VALORACIÓN:** Un Party Game de inmejorable sentido del humor. Corto, pero a buen precio.

Jedi Power Battles (Plat.)
Compañía: LucasArts **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, AC **Edad:** +15 años



↑ Una gran recreación de la película con acción trepidante.
↓ Algunos problemas de control en las zonas de plataformas.

8 **VALORACIÓN:** Un gran beat'em up y para dos jugadores simultáneos. Largo, difícil y divertido.

Jungla de Cristal. Trilogía 2
Compañía: Fox Interac. **Precio:** 48,02 € (7.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años



↑ Como en la primera parte, la mezcla de acción y disparo.
↓ Es muy parecido al primer *Jungla*, y tiene algún problema técnico.

8 **VALORACIÓN:** Si te gusta la acción en todas sus facetas, éste es sin duda tu juego.

MOH Underground (Platinum)
Compañía: E. Arts **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



↑ La ambientación, las misiones, el apartado sonoro... casi todo.
↓ Echamos en falta más novedades con respecto al primero.



10 **VALORACIÓN:** Es muy bueno, divertido y jugable, su actual precio lo convierte en imprescindible.

Point Blank 3
Compañía: Namco **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +13 años



↑ El mejor juego de la saga, con más de cien pruebas y más difíciles.
↓ No tener con quién jugar o carecer de pistola. Muy parecido al anterior.

8 **VALORACIÓN:** Como toda la saga, es un arcade de pistola muy divertido, e ideal para compartir.

Power Diggerz
Compañía: Virgin **Precio:** 36,05 € (5.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años



↑ Un divertidísimo simulador de excavadora con un control genial.
↓ Que no haya más pruebas y la machacona banda sonora.

8 **VALORACIÓN:** Nunca pensamos que manejar una excavadora fuera tan divertido. Original a tope.

Tekken 3 (Platinum)
Compañía: Namco **Precio:** 20,98 € (3.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +15 años



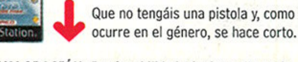
↑ Es la versión más completa y variada de toda la saga *Tekken*.
↓ ¿Acaso el juego de lucha más perfecto puede tener algo malo?

10 **VALORACIÓN:** Es una obra maestra que no debe faltar en ninguna juegoteca. Cómpralo YA.

Time Crisis: Operación Titán
Compañía: Namco **Precio:** 23,98 € (3.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, P. **Edad:** +18 años



↑ Una soberbia jugabilidad para una segunda parte esperadísima.



↓ Que no tengáis una pistola y, como ocurre en el género, se hace corto.

9 **VALORACIÓN:** Por jugabilidad, técnica y diversión, éste es el mejor arcade de pistola que encontrarás.

QUÉDATE CON TUS AMIGOS, PERSONALIZA TU BUZÓN DE VOZ

Pon un mensaje gracioso de bienvenida con las voces más famosas del momento

VÁLIDO PARA TODAS LAS MARCAS, DE TODAS LAS OPERADORAS Y EL CONTESTADOR FIJO DE TELEFÓNICA

906 887 300

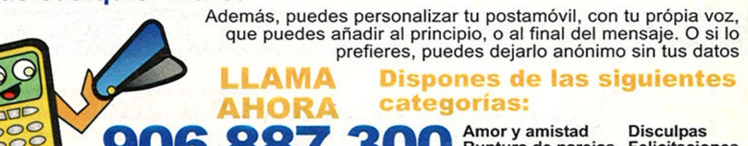
www.telebuzones.com

LLAMA AHORA Y ESCUCHALOS TODOS

Kartman	100028	P.Lola	100030	Gitana	100042
Wilma	100059	J. de Dios	100032	Dinio	100001
Bart	100022	Boris	100031	Camacho	100002
Yogui	100014	Esperanza	100057	Torrente	100006



La felicitación más especial, la declaración más romántica, la broma más original. . . para **cualquier teléfono fijo o móvil de cualquier marca**



Además, puedes personalizar tu postamóvil, con tu própia voz, que puedes añadir al principio, o al final del mensaje. O si lo prefieres, puedes dejarlo anónimo sin tus datos

LLAMA AHORA **906 887 300**

POSTAMOVIL.com

Dispones de las siguientes categorías:

Amor y amistad	Disculpas
Ruptura de parejas	Felicitaciones
Bromas	Invitaciones
Deportivos	Humoristicos

Con las voces de: Dinio, La pitonisa Lola, Torrente y muchos mas



Llama, indica tu nº de móvil y el nº de referencia, y en unos instantes lo tendrás en tu móvil.









COMPATIBLES NOKIA 3210, 3310, 6210, 8210 y 8850



ENVÍA UN MENSAJE DESDE TU MÓVIL AL 5410 CON EL TEXTO **T.NOKIA5510** O **T.NOKIA8310** Y ENTRARÁS EN EL SORTEO DIARIO DE UNO DE ESTOS MÓVILES

EJEMPLO: T.NOKIA5510

¡NO TE OLVIDES DEL PUNTO!

LO ULTIMO DE OPERACION TRIUNFO

OPERACION TRIUNFO

Chenia - The Best	301680		
Gisela - Don't Leave me this way	301681		
Nuria - No me importa nada	301682	Manu y Bisbal - Lucia	301480
Bisbal - En casa de Inés	300506	Juan L. Richiex - Hello	301479
David Bisbal - Vida Loca	301683	Mireia y Nuria - Fame	301478
Juan - You'll be in my heart	301484	Naim y Veronica - Guilty	301477
Veronica - Nothing compares	301483	Nuria - Entre mis recuerdos	301476
Rosa y Veronica - No more teas	301482	Juan - Atado a mi amor	301475
Bisbal y Naim - Mi amor por ti	301481	Naim y Alejandro - Don't let the sun	301474

ESPECIAL DIA DEL PADRE

I LOVE U 101491	100841	I love U! 100068
¡FELICIDADES! 110977	¡FELICIDADES! 109448	Te quiero 110316
Felicidades! 110815	ESTO ES UN REGALITO... 110821	ERES EL MEJOR 100382

CINE Y TV

VISÍTANOS TAMBIÉN EN EL TELETEXTO DE TVE PÁGINA 384

300053 King of the Road - Anuncio de Audi
301290 Dragon Ball
300037 Rasca y Pica de los Simpsons
301178 B.S.O. Matrix
300041 South Park
300034 Friends
300040 Los Simpsons
300451 El Equipo A
301000 B.S.O. Armageddon
300442 La abeja Maya
300015 La familia Adams
300028 Superdetective en Hollywood
300032 El coche fantástico
300044 Expediente X
300455 Fraguel Rock
300023 Pantera Rosa
300461 Heidi
300027 La Guerra de las Galaxias
300043 Verano Azul
300022 El Padrino
300029 Titanic
300413 Superman
300489 Gladiator
300011 El bueno, el feo y el malo

ÉXITOS EN ESPAÑOL

301342 Partiendo la Pana - Estopa
301334 El amargo del Pomelo - Nacho Cano
301333 Flor de Lis - Manolo García
301332 Toda - Malú
301330 King George - Dover
301328 Amor - Luis Miguel
301324 Pa ti no estoy - Rosana
301289 Sarandonga - Lolita
301303 Virus de Amor - Los Caños
301316 Como quieres que - Rosario
300653 Ay, mamá - Chayanne
300674 Mi medicina - Carlos Baute
300653 Ven conmigo - Christina Aguilera
300516 Yo quiero bailar - Sonia y Selena
301114 The hardest day - Alej. Sanz & The Corrs
300654 Decidle que lo quiero - Los Sultanes
301211 Corazón Congelado - Pastora Soler
301121 Ay Corazón - Las hijas del Sol
300511 La Playa - La Oreja de Van Gogh
300670 No rompas más mi pobre - Coyote Dax
300571 Humahuaqueño - King Africa
300677 La Mayonesa - Chocolate
300517 Y yo sigo aquí - Paulina Rubio
301237 Los latidos del Corazón - Alazán
300510 Me pongo colorada - Papá Levante
301151 El Baile del Gorila - Melody
300671 El alma al aire - Alejandro Sanz
300514 Tu Calorro - Estopa
300253 Corazón partido - Alejandro Sanz
301116 Baila mi ritmo - Loona
300672 Dile que la quiero - D. Civera

ÉXITOS INTERNACIONALES

301337 Possession - Transfer
301311 Super Stylin - Groove Armada
301308 In the End - Linkin Park
301313 What I Mean - Modjo
301327 Music's no good without you - Cher
301336 Turn Off the Lights - Nelly Furtado
301338 That Day - Natalie Imbruglia
301341 You Give Me Something - Jamiroquai
301340 You Remind Me - USHER
301312 Michael Jackson - You Rock My World
300465 We are the Champions - Queen
301131 Lady Marmalade - Christina Aguilera
301177 7 X Que - X Que Vol.
301236 Played Alive - Safri Duo
300387 Sha-la-la - Venga Boys
300200 Another day in the paradise - Phil Collins
300321 Beautiful - U2
300326 Bring it All - S Club 7
300207 Easy Lover - Phill Collins
300357 The way I am - Eminem
300850 Stan - Eminem
300342 Kids - Robbie Williams and K. Minogue
300345 Music - Madonna
300238 Sentinel - Mike Oldfield
300355 Still-standing - ACDC
300240 I'm still - Elthon John
300356 Stronger - Britney Spears
300797 No woman, no cry - Bob Marley
300119 Sandstorm - Darude
300228 Narcotic - Liquid
300317 7 days - Craig David
300318 All the small things - Blink 182
300387 Nothing else matter - Metallica
300105 Beat it - Michael Jackson
300118 Oops I did is again - Britney Spears
300120 Sex Bomb - Tom Jones
300122 Show me the meaning - B. Street Boys
300374 Fade to Black - Metallica
301152 19-2000 - Gorillaz

HIMNOS DE FÚTBOL

300409 Real Madrid C.F.
300410 Valencia Club de Fútbol
300411 Fútbol Club Barcelona
300420 Deportivo de la Coruña
300421 Himno de España
300415 Atlético de Madrid

301119 Fiesta Pagana - Mago de Oz
301164 Niña piensa en ti - Los Caños
301115 Azul - Cristian
300020 BSO El Último Mohicano
301457 El Señor de los Anillos BSO
300020 BSO Mision Imposible
300665 BSO BraveHeart
301470 Robbie Williams Nicole Kidman
300503 Medio de los chichos - Estopa
301307 Kylie Minogue



SÓLO AQUÍ ENCONTRARÁS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN LOGOS Y MELODÍAS

TELÉFONOS COMPATIBLES:

TELELOGOS - NOKIA 3210, 3310, 5110, 5130, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8810, 8850, 9110

TELEMELODIAS - NOKIA 3210, 3310, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8810, 8850, 9110 / SAGEM 930, 932, 939, 959

MOTOROLA: V50, V100, V8088,Timeport 250, Timeport 260

NO VÁLIDO PARA MOVILINE - PRECIO MÍNIMO 135 PTAS/MINUTO. SI NO PUEDES CONTACTAR CON NOSOTROS DESDE TU TELÉFONO MÓVIL, POR FAVOR LLAMA DESDE UN TELÉFONO FIJO O BIEN CONTACTA CON TU OPERADOR DE TELEFONÍA MÓVIL

Aventuras

LOS IMPRESCINDIBLES

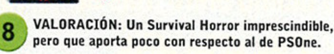
→ 1.- METAL GEAR 2
→ 2.- RESIDENT EVIL C:V
→ 3.- DEVIL MAY CRY

Alone in the Dark IV

Compañía: Infogrames **Precio:** 62,99 € (10.401 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La historia, el apartado gráfico, el sonido, el uso de la linterna...
↓ Pocas novedades con respecto a la versión para PSOne.



8 **VALORACIÓN: Un Survival Horror imprescindible, pero que aporta poco con respecto al de PSOne.**

Batman Vengeance

Compañía: Ubi Soft **Precio:** 42 04 € (6.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La historia, la "bat-ambientación" y la variedad de los niveles.
↓ Las cámaras y la oscuridad nos pueden llegar a despistar.

8 **VALORACIÓN: Aventura sólica, con una atractiva mezcla de géneros. Ideal para fans del héroe.**

Dark Cloud

Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ El sistema Georama y la posibilidad de intercambiar personajes.
↓ A la larga el desarrollo puede volverse monótono.

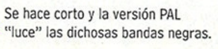
8 **VALORACIÓN: Pese a sus buenas ideas y su realización técnica, no es ni pretende ser un *FF*.**

Devil May Cry

Compañía: Capcom **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La trama, el sistema de combate, los gráficos, el control, el sonido...
↓ Se hace corto y la versión PAL "luce" las dichosas bandas negras.



9 **VALORACIÓN: Emocionará a los amantes de las aventuras de acción por su calidad, aunque es corto.**

Drakkan

Compañía: Sony **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un juego de acción con tintes roleros en el que podemos volar en dragón.
↓ Los combates son repetitivos y le falta profundidad al desarrollo.

7 **VALORACIÓN: Los toques roleros y el uso del dragón salvan a esta aventura de la monotonía.**

Ecco The Dolphin

Compañía: Sega **Precio:** 59,05 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El fondo marino, sus habitantes, su belleza, el mismo Ecco...
↓ Exige mucha dedicación y el control es bastante mejorable.

7 **VALORACIÓN: Excelente aventura que mezcla varios géneros. Para jugadores con tiempo y paciencia.**

Extermination

Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La continua acción envuelta en una agobiante atmósfera.
↓ Tiene pocos puzzles para ser una aventura de acción.

8 **VALORACIÓN: Un nuevo estilo para los Survival Horror, donde prima la acción y la tensión.**

Fur Fighters: Viggo´s Revenge

Compañía: Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.



↑ El sentido del humor que derrocha y el original cóctel de géneros.
↓ La cámara falla de vez en cuando y a veces se vuelve algo difícil.

8 **VALORACIÓN: Una explosiva combinación de géneros muy divertida, adictiva y bien realizada.**

Herdy Gerdy

Compañía: Eidos **Precio:** 59,99 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Original mezcla de aventura, plataformas y estrategia.
↓ Las cámaras te dejan vendido y el control podría ser mejor.

8 **VALORACIÓN: Pese a su look infantil, es un título original y variado que no defraudará a nadie.**

ICO

Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ La sensibilidad, los protagonistas, las animaciones, el sonido...
↓ Es excesivamente corto. ¿Lo habíamos dicho? Es muy corto.

8 **VALORACIÓN: *ICO* es una experiencia única que toca la fibra sensible, ¡¡pero es demasiado corto!!**

La Fuga de Monkey Island

Compañía: LucasArts **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.

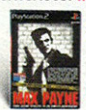


↑ El guión, sus hilarantes situaciones y el acabado técnico.
↓ Algunos puzzles son bastante ilógicos y algo difíciles.

8 **VALORACIÓN: Una aventura gráfica larga, bonita y divertida. Una referencia obligada en el género.**

Max Payne

Compañía: Take 2 **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ El irresistible enfoque de la acción y el vistoso efecto "Bullet-Time".
↓ Los tiempos de carga. Además, no es demasiado largo.

8 **VALORACIÓN: Un divertido y espectacular juego de acción que sorprende, pero que se hace corto.**





Onimusha

Compañía: Capcom **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.





↑ El espléndido aspecto gráfico y la velocidad y ritmo de juego.
↓ Se ha descuidado la faceta aventurera en favor de la acción.

9 **VALORACIÓN: Aunque tenga más acción que aventura, *Onimusha* es un juego irresistible.**

Metal Gear Solid 2

Compañía: Konami **Precio:** 64,99 € (10.813 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Los Gráficos, el sistema de juego, la IA, la música...¡¡ todo es genial!!
↓ Que no esté doblado al castellano. Preferimos a Snake, no a Raiden.

10 **VALORACIÓN: Por calidad técnica y por sistema de juego, es el mejor juego que hay ahora para PS2.**

Operation Winback

Compañía: Koei **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +16 años.



↑ Parte de una buena idea y los personajes están bien animados.
↓ El desarrollo se vuelve monótono y la cámara no ayuda mucho.

7 **VALORACIÓN: Un buen planteamiento que a la larga puede volverse aburrido. No obstante, atrapa.**

Resident Evil Code: Veronica X

Compañía: Capcom **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.

↑ El nuevo apartado gráfico 3D y la terrorífica atmósfera que destila.
↓ No deja de ser la misma idea y que no esté doblado al castellano.

9 **VALORACIÓN: Por gráficos, ambientación, etc. es imprescindible para los fans del Survival Horror.**

Silent Hill 2

Compañía: Konami **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.





↑ Una terrorífica aventura con una ambientación de infarto.
↓ A la hora de "pasar miedo" no está a la altura de la primera parte.

9 **VALORACIÓN: Si te gustan las aventuras con ambientación terrorífica, *Silent Hill 2* te encantará.**

Soul Reaver 2

Compañía: Eidos **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.





↑ Una soberbia secuela con un gran argumento y mucha calidad.
↓ Esperábamos que se notara más el salto a PS2, sobre todo en gráficos.

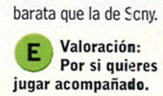
8 **VALORACIÓN: Una sabia mezcla de géneros, aventura y plataformas que encantará a los fans de la saga.**

VARIOS

MultiTap Playtogether

Distr.: Aplisoft **Precio:** 30,02 € (4.995 ptas.)

Los MT de PSOne no valen en PS2. Esta opción es más barata que la de Sony.



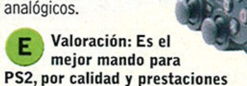


E **Valoración: Por si quieres jugar acompañado.**

Dual Shock 2

Distr.: Sony **Precio:** 28,79 € (4.990 ptas.)

Idéntico al de PSOne, pero con botones analógicos.



E **Valoración: Es el mejor mando para PS2, por calidad y prestaciones**

Memory Card 2

Distr.: Sony **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)

La única tarjeta que te permite salvar partidas de juegos PS2.



MB **Valoración: Es cara, pero es tu única opción...**

G-Con 2

Distr.: Sony **Precio:** 33 € (5.490 ptas.)

La evolución de la G-Con, mucho más precisa gracias a su conexión USB.

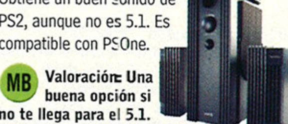


E **Valoración: Tu única y mejor opción en este género.**

Sound Station

Distr.: Nostromo **Precio:** 119,60 € (19.900 ptas.)

Obtiene un buen sonido de PS2, aunque no es 5.1. Es compatible con PSOne.



MB **Valoración: Una buena opción si no te llega para el 5.1.**

Console Case PS2

Distr.: Sony **Precio:** 26,99 € (4.990 ptas.)

Un maletín de excelente calidad y repleto de compartimentos.

MB **Valoración: Si llevas la consola de paseo, no te viene mal.**

Lucha

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- TEKKEN TAG TOUR.
- → 3.- BLOODY ROAR 3
- → 3.- CAPCOM VS SNK 2

7 Blades
Compañía: Konami **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Las variantes en combate de las armas y la historia.
↓ Algunos defectillos en los gráficos, como la presencia de niebla.

7 **VALORACIÓN:** Un beat'em up con encanto, bien hecho y con hilo argumental de fondo.

Bloody Roar 3
Compañía: Hudson **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ El trepidante ritmo de las peleas y su sencillez a la hora de jugar.
↓ Al igual que en entregas anteriores, hay pocos personajes disponibles.

7 **VALORACIÓN:** *Bloody Roar 3* es una interesante elección, pero no supera a *TTT* ni a *DOA2*.

Capcom Vs SNK 2
Compañía: Capcom **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Todos los personajes de los mejores juegos de lucha de Capcom y SNK.
↓ Es lucha 2D, que a lo mejor no te gusta, y tiene pocos escenarios.

8 **VALORACIÓN:** El mejor y más completo beat'em up 2D que puedes encontrar en PS2.

Dead or Alive 2
Compañía: Sony **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, AC, MT. **Edad:** +15 años.



↑ Los escenarios con numerosos planos de altura, las luchadoras...
↓ Un elenco de luchadores muy reducido y menos golpes que *TTT*.

7 **VALORACIÓN:** *DOA2* tiene un desarrollo más original que el de *TTT*, aunque es más limitado.

Dynasty Warriors 3
Compañía: Koei **Precio:** Sin confirmar
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N. D.



↑ Las novedades que presenta con respecto a la anterior entrega.
↓ El desarrollo se reduce a golpear sin parar, lo que acaba aburriendo.

6 **VALORACIÓN:** Un beat'em up con novedades, pero con un desarrollo tan monótono como siempre.

Tekken Tag Tournament
Compañía: Sony **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT, AC. **Edad:** +11 años.



↑ Es uno de títulos más impresionantes a nivel técnico y una delicia jugarlo.
↓ Se echa en falta un poco más de innovación en los combates.

8 **VALORACIÓN:** *Tekken Tag* es EL JUEGO de lucha. Si disfrutaste con los anteriores, cómpralo.

WWF Smackdown!
Compañía: THQ **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +18 años.



↑ El sistema de fintas y esquivas y sus muchos modos de juego.
↓ Su estilo de lucha es básico. Y si no te gustan este tipo de juegos...

7 **VALORACIÓN:** A pesar de su simpleza, esconde combates emocionantes y no pocas opciones.

Arcades

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- JAK & DAXTER
- → 2.- TIME CRISIS 2
- → 3- BALDUR'S GATE: D.A.

Baldur's Gate: Dark Alliance
Compañía: Virgin **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.



↑ Acción con base de rol y con un brillante apartado gráfico y sonoro.
↓ Esperábamos que fuera un juego de Rol, pero es más un arcade.

8 **VALORACIÓN:** Un arcade aventurero divertido y espectacular. Eso sí, no es un RPG al uso.

MANDOS A DISTANCIA

Mando DVD Sony
Distr.: Sony Precio: 26,96 € (4.990 ptas.)

Incluye un CD para actualizar los Drivers de la consola, por lo que da muchas más opciones.

E **Valoración:** Sin duda, el mejor y más completo. Si ves películas, no lo dudes.

DVD Surfer
Distr.: Ardistel Precio: 23,98 € (3.990 ptas.)



Un mando cómodo y de calidad, con buena recepción de señal.

B **Valoración:** No tiene conector Dual Shock ni pilas. Bien por lo demás.

DVD Thrustmaster
Distr.: Guillemot Precio: 23,98 € (3.990 ptas.)

Tiene soporte, pilas, funda antichoque, conector para Pad y correcta recepción.

MB **Valoración:** Buena opción si el de Sony te parece caro.

DVD Remote 3DZ
Distr.: Aplisoft Precio: 19,78 € (3.290 ptas.)

Ideal para disfrutar de las películas DVD en tu PS2 sin tener el engorro de los cables.

MB **Valoración:** Buen precio y buena calidad.

Crash Bandicoot The Wrath of Cortex
Compañía: Vivendi **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Una nueva aventura de Crash con nuevos retos y vehículos.
↓ Esperábamos más mejoras gráficas y menos errores de cámaras.

8 **VALORACIÓN:** Si te gustan las plataformas y los juegos de Crash, este juego te va a encantar.

Evil Twin
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 60,07 € (9.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Derrocha imaginación, tanto en el argumento como en los escenarios.
↓ Es muy difícil. El impreciso control y las cámaras no ayudan nada.

7 **VALORACIÓN:** Un plataformas imaginativo, pero con algunos defectos de importancia y muy difícil.

Gift
Compañía: Cryo **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.




↑ Un plataformas con preciosos gráficos, largo y complejo.
↓ La cámara te mete en más de un lío y está en inglés.

8 **VALORACIÓN:** Original, largo, brillante y complejo. Un gran plataformas, aunque difícil.

Jak & Daxter
Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un genial plataformas aventurero con un pasmoso despliegue técnico.
↓ No tiene tanta personalidad como Crash, pero por lo demás...

9 **VALORACIÓN:** Un juego variado, divertido, impactante e innovador. No te lo pierdas.

Klonoa 2 Lunatea's Veil
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un plataformas entretenido y vistoso que conserva la esencia del primero.
↓ No es totalmente 3D y te resultará fácil si eres habitual del género.

6 **VALORACIÓN:** Un simpático y divertido plataformas, aunque algo facilón si esto de saltar se te da bien.

Maximo
Compañía: Capcom **Precio:** 62,45 € (10.390 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Es un *Ghost 'n Goblins* actualizado. La buena conversión PAL.
↓ Su look "cartoon" se aleja del realismo de moda. Si no te gusta...

9 **VALORACIÓN:** *Maximo* recupera el espíritu de los arcades clásicos poniendolos al día estupendamente.



Rayman Revolution
Compañía: Ubi Soft **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Los niveles extras y las nuevas habilidades de Rayman.
↓ Es más de lo mismo, aunque esta vez está mejor hecho.

7 **VALORACIÓN:** Sin duda, un divertido y entretenido juego para todos los plataformeros.

Resident Evil Gun Survivor
Compañía: Capcom **Precio:** 62,45 € (10.390 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.

↑ Intenta ser un arcade diferente y, además, es un *Resident Evil*.
↓ El control es bastante incómodo y los gráficos no están a la altura.

6 **VALORACIÓN:** Si el género te atrae y eres fan de la saga *RE*, te puedes entretener bastante.

Silent Scope 2
Compañía: Konami **Precio:** 63,04 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, LC. **Edad:** +13 años.

↑ La conversión del arcade, muy original y divertido.
↓ Se hace demasiado corto y no se puede jugar con pistola.

6 **VALORACIÓN:** Su propio concepto arcade hacen de él un juego muy corto. Para fanáticos del género.

Time Crisis 2
Compañía: Namco **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Modos de juego y retoques gráficos que mejoran la recreativa.
↓ Como todos los de su género, el modo principal se hace algo corto.

9 **VALORACIÓN:** Las novedades que aporta le convierten en un imprescindible del género.

Woody Woodpecker
Compañía: Cryo **Precio:** 59,50 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Buen control y dificultad desafiante. Un precio excelente en PS2.
↓ Poco que hacer, aparte de saltar. El diseño de niveles es muy lineal.

6 **VALORACIÓN:** Su desarrollo poco variado solo le hace apto para fans de las plataformas.



Velocidad

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- GRAN TURISMO 3
- → 2.- GTA III
- → 3.- WORLD RALLY CHAMP.

ATV Off Road
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Pilotar quads. Su excelente control y sus posibilidades multijugador.
↓ Se echa en falta un modo más complejo para un único jugador.

7 VALORACIÓN: *ATV* ofrece un sistema de juego asequible y orientado a la diversión en grupo.

Burnout
Compañía: Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Un arcade de carreras frenético, espectacular y veloz.
↓ Pocos coches y circuitos, y con una mecánica de juego muy simple.

8 VALORACIÓN: Es el mejor arcade de coches para PS2, pero no esperes las posibilidades de *GT3*.

Crazy Taxi
Compañía: Acclaim **Precio:** 42,01 € (6.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Una excelente conversión del arcade con un ritmo trepidante.
↓ Puede hacerse corto y a la larga resulta algo repetitivo.

7 VALORACIÓN: Aunque limitado, hacer el loco con el taxi es muy divertido. Y a muy buen precio.

Extreme G-3
Compañía: Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ El alucinante diseño de las pistas y la sensación de velocidad que da.
↓ Puedes perder interés pronto debido a la escasa dificultad.

7 VALORACIÓN: Un arcade emocionante y muy divertido, pero de vida un tanto corta.

F-1 2001
Compañía: EA Sports **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Unos efectos gráficos que quitan el hipo para el mejor simulador de F1.
↓ El control puede resultar difícil para los principiantes.

9 VALORACIÓN: Por calidad gráfica, modos de juego y emoción, es el mejor en su género para PS2.

GTA III
Compañía: Take 2 **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La variedad de las misiones, los gráficos, la libertad de acción...
↓ Es una pena que no esté doblado. Y, mucho ojo, es muy violento.

10 VALORACIÓN: Es como un *Driver* pero a lo bestia, con muchísimas más posibilidades. Genial.

Gran Turismo 3 A-Spec
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Gráficos, jugabilidad, circuitos, coches, duración... todo.
↓ Los efectos de luz en los faros y que no tenga 160 coches más.

10 VALORACIÓN: *Gran Turismo 3* es el simulador de velocidad más perfecto y una compra obligada.

Los autos locos: Pierre Nodoyuna y Patán
Compañía: Infogrames **Precio:** 54,03 € (8.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ La cantidad de desafíos y secretos que tiene y su sentido del humor.
↓ Algunos circuitos son intrincados, lo que puede desesperar.

8 VALORACIÓN: Un completo arcade de carreras pensado para durar, aunque cuesta dominarlo.

Lotus Challenge
Compañía: Virgin **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.



↑ Todos los modelos Lotus muy bien recreados y muchos modos de juego.
↓ Los circuitos son un poco sosos y cuesta cogerle el truco.

8 VALORACIÓN: No es comparable a *GT3*, pero es una gran opción gracias a su realismo y jugabilidad.





Moto GP 2
Compañía: Namco **Precio:** 59,50 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La sensación de velocidad, el nuevo botón de acción, el modo Desafío...
↓ Siguen faltando algunos circuitos de la temporada oficial.

8 VALORACIÓN: *Moto GP 2* es el mejor juego de motociclismo de PS2, aunque sigue teniendo fallos.

MX 2002
Compañía: THQ **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ La física, el comportamiento de las motos, el apartado gráfico...
↓ Los circuitos son algo simples y no es fácil ejecutar las acrobacias.

6 VALORACIÓN: Un juego de motocross correcto en el que se echan en falta más opciones y pistas.

Smuggler's Run 2
Compañía: Take 2 **Precio:** 60,04 € (9.900 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +13 años.



↑ Ser un contrabandista y recorrer enormes escenarios agrestes.
↓ La mecánica es simple y repetitiva, lo que a la larga termina cansando.

7 VALORACIÓN: Si eres fan de los juegos tipo *Driver* te va a gustar, aunque a la larga es monótono.

Spy Hunter
Compañía: Midway **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Esta revisión de un clásico no podía resultar más adictiva y divertida.
↓ Muchos botones, lo que a veces es un follón. Algo de niebla.

8 VALORACIÓN: Ideal si buscas un arcade donde se combine conducción y acción. Divertido y directo.

World Rally Championship
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, V. **Edad:** +3 años.

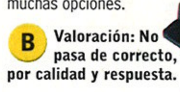


↑ Un simulador de rally con la licencia oficial, gran calidad y fácil control.
↓ Sólo tiene 7 coches a elegir y presenta largos periodos de carga.

9 VALORACIÓN: Tiene todo lo que necesita un simulador: realismo, espectáculo y buen control.

VOLANTES

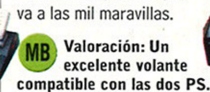
McLaren Force Feedback
Distr.: Accalim **Precio:** 96,10 € (15.990 ptas.)



Poca calidad de materiales, pero con muchas opciones.

B Valoración: No pasa de correcto, por calidad y respuesta.

Fanatec Speedster 2
Distr.: Sony **Precio:** 78,07 € (12.990 ptas.)



Sony lo puso a la venta con *Formula One*, con el que va a las mil maravillas.

MB Valoración: Un excelente volante compatible con las dos PS.

Ferrari Force Feedback
Distr.: Guillemot **Precio:** 180,24 € (29.990 ptas.)



Es USB, tiene Force Feedback, un diseño increíble y pedales analógicos.

E Valoración: Un lujo, por precio y calidad.

360 Modena
Distr.: Guillemot **Precio:** 71,52 € (11.900 ptas.)



Un precioso diseño con excelentes prestaciones y compatible 100%.

E Valoración: Gran relación calidad/precio.

Wipeout Fusion
Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El salto cualitativo a nivel gráfico y su gran duración. Muy divertido.
↓ En la banda sonora echamos en falta más grupos punteros.

8 VALORACIÓN: El espíritu *Wipeout* pero con la calidad de PS2. Imprescindible si te gusta la serie.



Inteligencia

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- AGES OF EMPIRES
- → 2.- KURI KURI MIX
- → 3.- RING OF RED

Age of Empires 2
Compañía: Konami **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, T. **Edad:** +16 años.



↑ Los distintos modos de juego y jugar con personajes históricos.
↓ Los gráficos no están a la altura y el despliegue del mapa es brusco.

7 VALORACIÓN: Los fans del género no quedarán defraudados, pero esperábamos más de los gráficos.

Kessen 2
Compañía: Koei **Precio:** No Confirmado
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** N.D.

↑ Las mejoras gráficas y jugables con respecto a la primera parte.
↓ Escenarios simples y con niebla. Además, no está traducido.

7 VALORACIÓN: Un título superior a la primera parte que enganchará a todos los "estrategas".

Kuri Kuri Mix
Compañía: Empire **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su absorbente mezcla de puzzles y plataformas para dos jugadores.
↓ El modo para 4 jugadores es flojo y puede hacerse corto.

8 VALORACIÓN: Uno de los juegos más divertidos que hemos probado, ideado para jugar a dobles.

Ring of Red
Compañía: Konami **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Parte de una idea original y las peleas ofrecen muchas variantes.
↓ El desarrollo del juego a veces se vuelve un poco lento.

7 VALORACIÓN: Un título de estrategia por turnos original y bien realizado que no defraudará.

Super Bust A Move
Compañía: Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ El mismo y apasionante puzzle de siempre, con más tipos de burbujas.
↓ Es tan parecido a los anteriores que si tienes el de PSOne...

6 VALORACIÓN: Uno de los mejores puzzles de todos los tiempos, aunque con pocas innovaciones.

Deportivos

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- PRO EVOLUTION SOCCER
- → 2.- TONY HAWK'S 3
- → 3.- NBA LIVE 2002

Airblade
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Skate futurista con un genial despliegue gráfico y un gran control.
↓ Pocos escenarios y objetivos y un doblaje flojete.

7 **VALORACIÓN:** Un gran juego de deportes de riesgo, aunque le ha faltado un poco de fuelle. Divertido.

Dave Mirra 2
Compañía: Acclaim **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ El enorme tamaño de los escenarios, los retos y el editor de pistas.
↓ El control es algo duro y los escenarios están un poco vacíos.

7 **VALORACIÓN:** Una buena evolución de los deportes de riesgo de PS, aunque podía haberse mejorado más.

Esto es Fútbol 2002
Compañía: Sony **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su realismo gráfico y jugable, y la variedad de campeonatos.
↓ Algunas animaciones no están bien logradas. Los sosos comentarios.

9 **VALORACIÓN:** Es, junto a *FIFA* y *PES*, uno de los mejores juegos de fútbol para PS2.

FIFA 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Mantiene lo bueno de otros años, con cambios en el sistema de juego.
↓ Si eres fan de la serie, te costará acostumbrarte a los cambios.

9 **VALORACIÓN:** El mismo y genial FIFA de siempre con un aire nuevo. Si te gusta el fútbol es tu opción.

NBA Live 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Jugable, rápido, divertido y muy espectacular gráficamente.
↓ Algunas lagunas de la IA rival y que no tenga más modos de juego.

9 **VALORACIÓN:** Si buscas un simulador que te sumerja en este deporte, has dado con tu juego.

NBA Street
Compañía: EA Big **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un arcade de basket divertidísimo, de fácil control y mucho espectáculo.
↓ Que no se hayan incluido más modos de juego Multijugador.

8 **VALORACIÓN:** El basket más fresco, desenfadado y sencillo. Divierte aunque no te guste el deporte.

NHL 2002
Compañía: EA Sports **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Configuraciones casi infinitas, gráficos y jugabilidad excelentes.
↓ Que no te guste el hockey sobre hielo y jugar deprisa.

8 **VALORACIÓN:** Por opciones de juego y gráficos, es el mejor juego de hockey que hay en PS2.

Ready to Rumble Round 2
Compañía: Midway **Precio:** 60,04 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +11 años.



↑ Su amplio abanico de púgiles y sus numerosos puntos cómicos.
↓ Pocos golpes y una mecánica un tanto repetitiva.

7 **VALORACIÓN:** Divertido para jugar contra los amigotes. Para jugar solo acaba siendo repetitivo.

Pro Evolution Soccer
Compañía: Konami **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-8 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +3 años.



↑ Su impagable sistema de juego, gráficos y ambientación.
↓ Pocos equipos, sin licencias y malos comentaristas.

9 **VALORACIÓN:** Carece del realismo de *FIFA* en cuanto a opciones, pero su jugabilidad es genial.

Rugby
Compañía: EA Sports **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.

↑ Muy jugable y con equipos reales. Si te gusta el rugby, es tu juego.
↓ Podría ser algo más espectacular. Su precio...

6 **VALORACIÓN:** Lleva el sello de calidad de EA Sports, lo que garantiza jugabilidad y realismo.

Shaun Palmer's Pro Snowboarder
Compañía: Activision **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



↑ Sus enormes escenarios y la banda sonora, tan cañera como siempre.
↓ El sistema de juego, estilo *Tony Hawk's*, no encaja con el snow.

6 **VALORACIÓN:** Una buena idea que no se ha visto correspondida por una buena ejecución.

Tony Hawk's 3
Compañía: Activision **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.

↑ La misma diversión que en PSOne, elevada a la máxima potencia.
↓ Por ser exigentes, no estaría mal alguna novedad más de control.

9 **VALORACIÓN:** Divertido, completo y brillante, supone un salto realmente importante en la saga.

Shoot'em Up

LOS IMPRESCINDIBLES
- → 1.- UNREAL TOUR.
- → 2.- 007 AGENTE EN FUEGO
- → 3.- HALF-LIFE

007 Agente en Fuego Cruzado
Compañía: EA Games **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un shoot'em up fiel al universo Bond y con fases de conducción.
↓ No tiene la complejidad de otros shoot'em up como *Half-Life*.

8 **VALORACIÓN:** Una divertida mezcla de géneros con un notable apartado técnico. El mejor Bond.



SSX Tricky
Compañía: EA Big **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Divertidísimo juego de snow con extras y sonido en plan película.
↓ Se echan en falta más modos de juego y más novedades.

7 **VALORACIÓN:** Es el mejor juego de snow, pero aporta muy pocas novedades respecto al primero.

Ace Combat 4
Compañía: Namco **Precio:** 59,99 € (9.981 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +16 años.



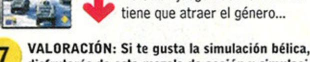
↑ Acción directa y espectacular. El modelado de los aviones.
↓ A priori puede parecer simple. Ciertos detalles gráficos.

7 **VALORACIÓN:** *Ace Combat 4* propone batallas aéreas que no defraudarán a ningún aficionado.

Dropship
Compañía: Sony **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** No Disponible.



↑ El intuitivo control del avión y la variedad de las misiones que ofrece.
↓ No es un juego "de masas". Te tiene que atraer el género...



7 **VALORACIÓN:** Si te gusta la simulación bélica, disfrutarás de esta mezcla de acción y simulación.

Half-Life
Compañía: Sierra **Precio:** 60,07 € (9.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ Su excelente ambientación te sumerge en la acción.
↓ Escenarios poco detallados. El Deathmatch es sólo para dos.

9 **VALORACIÓN:** El mejor shoot'em up subjetivo para PS2, por su atmósfera y variado desarrollo.

Quake III Revolution
Compañía: EA **Precio:** 66,05 € (10.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS, MT. **Edad:** +18 años.



↑ Su trepidante modo Multijugador resulta muy divertido.
↓ No tiene opción para teclado y ratón, y en este tipo de juegos...

7 **VALORACIÓN:** Un buen shooter 3D con un genial Multijugador aunque menos completo que *Unreal*.

Red Faction
Compañía: THQ **Precio:** 66,05 € (10.990ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Inglés
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +18 años.



↑ La historia, la variedad de armas y las posibilidades del Geo-Mod.
↓ Que no esté traducido y que no se pueda jugar con teclado.

8 **VALORACIÓN:** Un shoot'em up impecable a nivel técnico y muy divertido, pero no está traducido.

Rez
Compañía: Sega **Precio:** 59,50 € (9.990 ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Es un espectáculo audiovisual y jugabilidad en estado puro.
↓ Sólo tiene cinco zonas de juego y puede que no te guste su estética.

7 **VALORACIÓN:** Una mezcla de arcade musical y disparos que por su simpleza y estética te encantará.



Star Wars Starfighter
Compañía: EA **Precio:** 63,05 € (10.490 ptas.)
Nº de jugadores: 1-2 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Un shoot'em up ambientado en Star Wars, bien doblado y divertido.
↓ Pocas misiones y objetivos repetitivos, esperábamos más.

7 **VALORACIÓN:** Si tuviera más niveles y fuera más variado sería un imprescindible. Espectacular.

Thunderhawk: Operation Phoenix
Compañía: EA **Precio:** 60,04 € (9.990ptas.)
Nº de jugadores: 1 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS. **Edad:** +3 años.



↑ Combina un entorno muy realista con una jugabilidad asequible.
↓ Los combates se desarrollan de manera muy parecida.

7 **VALORACIÓN:** Ideal si disfrutas con los aviones y las misiones militares con un control sencillo.

Unreal Tournament
Compañía: Infogrames **Precio:** 66,08 € (10.995 ptas.)
Nº de jugadores: 1-4 **Idioma:** Castellano
Periféricos: MC, DS, R, MT. **Edad:** +18 años.



↑ Su larga vida, los mapas de los niveles, sus modos de juego...
↓ No tener un ratón y un teclado USB para sacarle todo el jugo.

8 **VALORACIÓN:** Un shoot'em up subjetivo de gran calidad y muy variado. Una gran opción.



□ PlayStation 2 □ Eidos □ Estrategia

El destino de la II Guerra Mundial en tus manos

COMMANDOS 2

Si esperabas el juego de estrategia definitivo para PS2, tu espera está a punto de terminar. *Commandos 2* ultima su desembarco en los 128 bits.

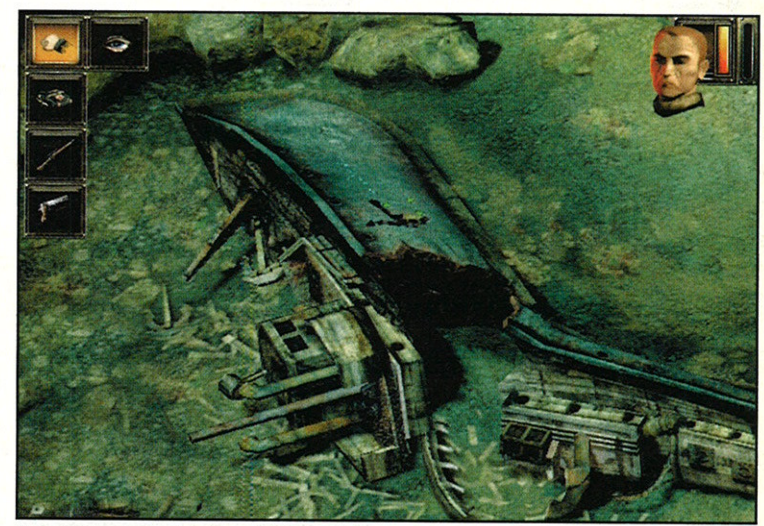
El mes pasado ya os adelantamos las excelencias de este juego de estrategia que, después de convertirse en un sonoro éxito en PC, está a punto de llegar a PS2 conservando toda la calidad y todas las virtudes de la versión de ordenador.

Como ya sabéis, *Commandos 2* nos propondrá el reto de enfrentarnos a variadas misiones de infiltración ambientadas en la Segunda Guerra Mundial, donde nuestras opciones de éxito pasarán porque seamos capaces de coordinar las habilidades de nuestros soldados para enfrentarnos a los retos que los enemigos vayan poniendo en nuestro camino. Para lograrlo, dispondremos de un comando de élite compuesto por soldados de las más dispares habilidades: un conductor, un experto en explosivos, un espía, un francotirador, un ratero... La clave estará en aprovechar sus habilidades, encargando a cada uno la tarea para la que esté más preparado.

Quizá uno de los aspectos más destacables sea que Pyro Studios no ha hecho una conversión directa del juego de PC, sino que ha trabajado en adaptarlo a los usuarios de consola y al Dual Shock 2. De este modo, no tendremos que manejar un pesado cursor, sino que moveremos a nuestros soldaditos como si se tratara de una aventura y podremos cambiar de armas o de acciones desplegando menús con el pad. Algo más dinámico y sencillo.

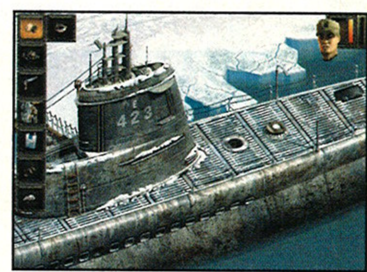
Por supuesto, la calidad gráfica se mantendrá intacta y disfrutaremos de escenarios plagados de detalles que recrearán, con precisión, momentos claves de la contienda y que nos llevarán por medio mundo en nuestra lucha contra el III Reich y sus aliados.

El juego está ya terminado y, salvo retrasos de última hora, podremos disfrutarlo en marzo.



Cada uno de nuestros hombres tendrá una especialidad para la que está mejor dotado que el resto. Incluso tendremos un comando especialista en misiones submarinas.





LA CLAVE Simplemente, que te guste la estrategia y no te importe tener que pensar demasiado. Si es así, no le pierdas de vista.





Según el personaje que manejemos podremos realizar distintas acciones que irán desde atacar a mirar por ventanas o escondernos.



Cuando entremos en el interior de un edificio, podremos rotar la cámara para registrar el interior en busca de enemigos u objetos.

□ PlayStation 2 □ LucasArts □ Velocidad

Arrancando motores... galácticos

STAR WARS RACER REVENGE

Hace mucho tiempo, en una galaxia muy, muy lejana... se corrían carreras de "vainas"

Todos los fans de "Star Wars" que nos quedamos con las ganas de que *Episodio I Racer* saliera en nuestra consola podemos estar contentos, pues los chicos de Rainbow Studios ya tienen a punto una versión mejorada que sí podremos jugar en PS2. Se llamará *Star Wars Racer Revenge* y va a ofrecernos la emoción de las carreras de "vainas" del Episodio I, con una mayor calidad técnica y nuevas opciones con respecto a lo que se vio en PC o en Nintendo 64.

El juego transcurrirá ocho años después de la película, y nos mostrará a un Anakin Skywalker más crecidito y también más cerca del Lado Oscuro. Pero los cambios de la nueva versión van a ser mucho más interesantes, empezando por mejoras técnicas, que van a ofrecer unos circuitos mucho más realistas, texturas más cuidadas y una mayor sensación de velocidad y continuando con un cambio en el concepto del juego: la velocidad cederá parte de protagonismo a la destreza a la hora de pilotar, de forma que ganará no sólo el más rápido, sino el que mejor conduzca. Si le sumamos 14 circuitos, 23 corredcres y muchas sorpresas más seguro que a más de uno la espera se le hace larga.



El realismo y la sensación de velocidad será mayor con ciertas cámaras, sobre todo con la interior, con la que veremos cómo los motores propulsores vibran y se mueven de forma independiente.







LA CLAVE El juego va a ofrecernos un gran realismo para esta licencia tan jugosísima, conjugando velocidad con destreza... **PRIMERA IMPRESIÓN** MB

□ PlayStation 2 □ Codemasters □ Deportivo

Llega el rey de los pesos pesados

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

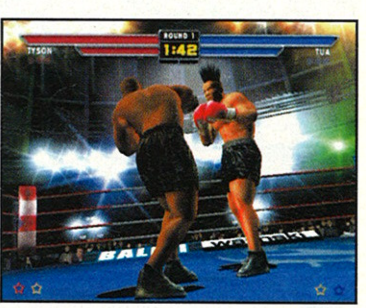
Prepárate para recibir los más demoledores ganchos: en el cuerpo a cuerpo, Tyson no se anda con bromas.

Con la jugosa licencia del ex-campeón de los pesos pesados Mike Tyson, Codemasters nos traerá el próximo mes un título de boxeo que lo tiene todo para competir con el nuevo *Knockout Kings*. Junto a un sistema de control sencillo pero con posibilidades y un apartado gráfico prometedor, en el que sobre todo destacará la recreación física de los daños y la calidad de los modelos, *Myke Tyson Heavyweight Boxing* presentará un buen número de modos de juego, además de un completísimo editor de boxeadores.

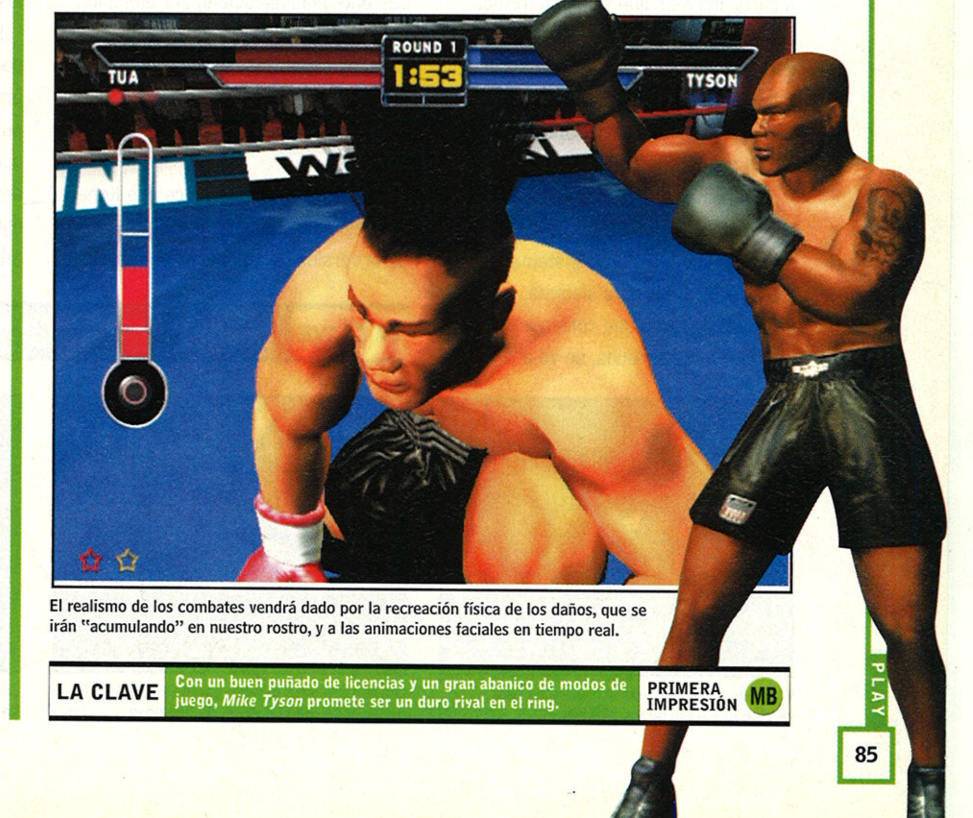
La presencia de catorce púgiles reales, cada uno con sus golpes y fintas exclusivas, será otro de los alicientes del juego, aunque es cierto que, en la beta que hemos probado, a los combates les falta algo de "vidilla" con relación a los de la serie de EA Sports. El mes que viene lo comprobaremos.



Mike Tyson Heavyweight Boxing promete captar la apariencia de los púgiles y su estilo de boxeo.



Los modelos tendrán un buen nivel de detalle, que podremos disfrutar desde varias perspectivas.



El realismo de los combates vendrá dado por la recreación física de los daños, que se irán "acumulando" en nuestro rostro, y a las animaciones faciales en tiempo real.

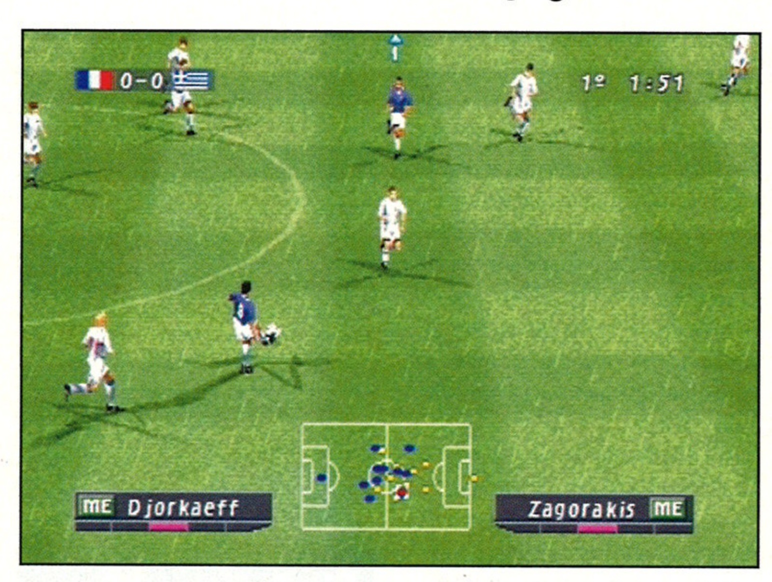
LA CLAVE Con un buen puñado de licencias y un gran abanico de modos de juego, *Mike Tyson* promete ser un duro rival en el ring. **PRIMERA IMPRESIÓN** MB

PlayStation · Konami · Deportivo

El último golazo de Konami en PSone

PRO EVOLUTION SOCCER

El próximo mes verá la luz el último gran juego de fútbol para los 32 bits de Sony. ¿De verdad te lo vas a perder?





Si has alucinado con la versión de PS2 de *Pro Evolution Soccer* pero todavía no te has comprado la consola, no te preocupes. A partir del mes que viene podremos disfrutar en nuestra PSOne de la última entrega de esta incomparable serie de fútbol. ¿Y qué nos ofrecerá este *Pro Evolution Soccer* para PSOne? Pues lo de siempre: fútbol del bueno.

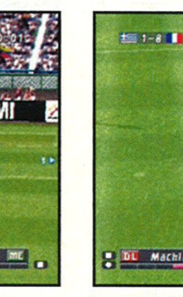
Suponemos que a estas alturas no hará falta decir que el punto fuerte de este título se halla en el sistema de juego. Pues bien, este sistema, y el insuperable ritmo que consigue imprimir a los partidos, se va a trasladar de la versión de PS2 a la gris de Sony, aunque con las lógicas diferencias técnicas y alguna que otra pequeña alteración (el regate será bastante más asequible, por ejemplo). Así pues, preparaos para disputar partidos frenéticos, donde todo puede pasar y con un realismo fuera del alcance de otros títulos de la competencia.

Lamentablemente, parece que Konami también va a trasladar a PSOne lo malo de la versión de su "hermana mayor": escasez general en todo lo que a competiciones y equipos se refiere y unos comentaristas francamente malos, que serán exactamente los mismos que los de *PES* de PlayStation 2.

En definitiva, que dentro de muy poquito podremos disfrutar de toda la emoción y calidad que desti la esta nueva entrega de la serie de Konami en nuestras PSOne. Y no nos negaréis que es todo un lujo a estas alturas...

LA CLAVE	Toda la jugabilidad de la versión PS2, aunque por supuesto no cuenta con la misma calidad técnica.	PRIMERA IMPRESIÓN E

El regate es mucho más asequible en esta versión que en la de los 128 bits.

Los lanzamientos a balón parado seguirán requiriendo grandes dosis de habilidad.



Como es habitual en los *ISS*, no todos los jugadores tienen su nombre real.



PlayStation 2 · EA Sports · Deportivo

¡A puñetazo limpio!

KNOCKOUT KINGS 2002

Electronic Arts pretende ganar el combate con el título de Codemasters. ¿Será una victoria por K.O.?

Mientras que en Codemasters se han hecho con la licencia de Myke Tyson, en EA Sports han decidido afrontar el combate que se prepara para el mes próximo, creando un nuevo motor gráfico para el siguiente capítulo de su ya conocida saga de boxeo.

De esta manera, nos encontraremos combatiendo con reconocidos púgiles como Mohamed Alí, César Chávez u Oscar de la Hoya (hasta 22 nombres propios), todos reconocibles y muy bien recreados, no sólo en sus cuerpos sino también en sus animaciones faciales, generadas por el Emotion Engine.

El sistema de juego va a facilitar los golpes rápidos sin que nos volvamos locos para soltar largos y complicados combos a nuestro contrincante, gracias a un control mucho más intuitivo y realista que en su predecesor. El campeón se descubrirá en abril...



Combatiremos hasta en 10 rings atestados de público, como el ya clásico Caesar´s Palace.



La ausencia de barras de estado en pantalla van a ayudar mucho a la hora de sentir el realismo.



Los movimientos de todos los púgiles han sido realizados con la técnica "Motion Capture", lo que va a hacer que todas sus animaciones sean de lo más fluidas que se haya visto.

LA CLAVE Volverán los combates más realistas con un motor gráfico muy mejorado. Y todo, con la garantía del saber hacer de EA Sports. **PRIMERA IMPRESIÓN**



PlayStation 2 · Codemasters · Deportivo

Dirige el equipo de tus amores

MANAGER DE LIGA 2002

La serie de estrategia deportiva más famosa llegará con un buen puñado de mejoras

La serie de estrategia deportiva de Codemasters saltará de PlayStation a los 128 bits trayendo bajo el brazo, además de un lavado de cara considerable, un buen número de posibilidades inéditas en otras ediciones. Como anticipo, sabed que podremos entrenar a cualquier equipo de las seis ligas más importantes de Europa (incluyendo la nuestra), lo que se traduce en más de 17.000 jugadores reales de 722 clubes. Y esto es sólo el principio, ya que esta versión contendrá desde una superior oferta en opciones tácticas hasta una navegación por los menús más dinámica, lo que facilitará la tarea de ojear, conseguir fichar por otro equipo, etc. Si a todo ello le sumamos una mayor espectacularidad en los partidos, encontramos que *MDL 2002* se presenta como una gran opción para los estrategas deportivos.



		J	PG	PE	PP	GF	GC	DG	Ptos
1	Real Madrid	5	5	0	0	14	0	+14	15
2	Celta Vigo	5	4	0	1	10	5	+5	12
3	Barcelona	5	3	2	0	14	3	+11	11
4	Real Zaragoza	5	3	2	0	9	2	+7	11
5	Valencia	5	3	1	1	10	5	+5	10
6	Espanyol	5	3	1	1	8	3	+5	10
7	Real Sociedad	5	2	2	1	10	3	+7	8
8	Mallorca	5	2	2	1	6	5	+1	8
9	Málaga	5	2	2	1	7	7	+0	8
10	Alavés	5	2	2	1	5	5	+0	8

En *MDL 2002* estarán presentes las ligas de España, Inglaterra, Escocia, Italia, Alemania y Francia. Además, será posible contemplar lo que ocurra en cualquier equipo cuando lo deseemos.





LA CLAVE *MDL 2002* se va a convertir en referencia obligada para todos los estrategas del fútbol. **PRIMERA IMPRESIÓN** MB

PlayStation 2 · EA Sports · Velocidad

Saltos y velocidad en la nieve

SLED STORM 2

Las motos de nieve más rápidas ya tienen sus depósitos llenos para correr en PS2

Después del estupendo sabor de boca que nos dejó *Sled Storm* hace un par de años en PlayStation, podéis imaginar la alegría que nos dio saber que EA estaba preparando una segunda parte para los 128 bits de Sony.

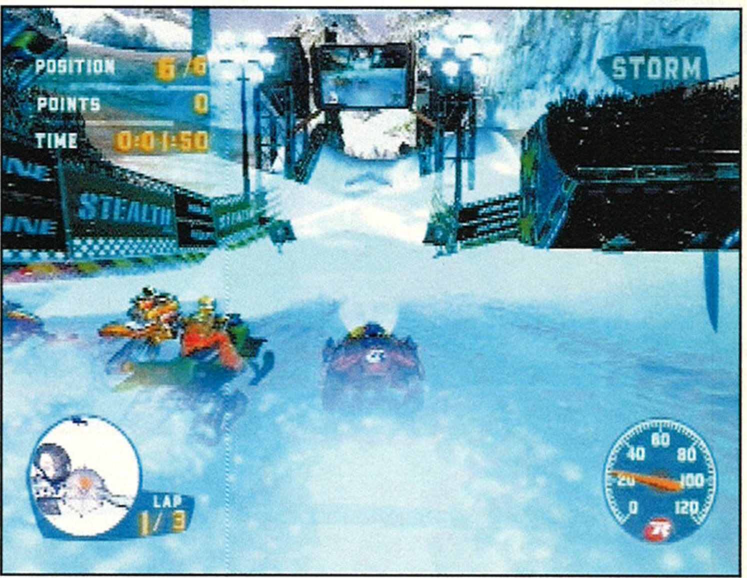
Y la verdad es que el nuevo título, que en muy poco tiempo tendremos disponible, va a seguir los pasos de su predecesor, ofreciéndonos carreras imposibles en pistas nevadas y conduciendo potentes motos de nieve. En estas carreras lo que contará será nuestra habilidad para mantener el primer puesto, unido a la pericia para realizar todo tipo de piruetas en los saltos, llenando con ellas nuestro contador de turbo. Sí, efectivamente no va a ser el juego más original ni el más realista de la primavera, pero lo que *Sled Storm 2* pretende es ofrecernos horas de diversión. Para ello, contará con un apartado técnico cuidado, lleno de efectos y un montón de opciones.



Técnicamente, tendrá un aspecto impecable, y ofrecerá una velocidad punta de vértigo.



El juego va a huir del realismo, para dar cabida a los saltos imposibles en los que hacer piruetas.



Huyendo del realismo y la simulación, *Sled Storm 2* se presenta como un desenfrenado arcade que tendrá en su espectacularidad y sencillo control sus principales virtudes.

LA CLAVE Será un juego de los que enganchan enseguida, gracias a un control sencillo e intuitivo y a un sistema de juego muy arcade. **PRIMERA IMPRESIÓN** 

PlayStation 2 · Sony · Plataformas

PETER PAN


Está claro quién será el malo principal del juego.



La factoría Disney, que prepara la continuación de la historia del niño que nunca quiso crecer, ha preparado para ir abriendo boca un *Peter Pan* para PS2. Será un plataformas típico, en el que viajaremos a la Isla de Nuncajamás en busca de todo tipo de secretos, mapas y tesoros. Y sin olvidarnos de los combates contra los piratas del Capitán Garfio. No será *Jak & Daxter*, pero...

PRIMERA IMPRESIÓN: B

PlayStation 2 · Virgin · Deportivo

J. MOSELEY MAD TRIX


¿Tanto ha nevado este año en San Francisco?



Tras probar toda suerte de deportes extremos sobre nieve, ¿qué tal si esquiamos a la antigua usanza, sin más? Aparentemente, esto es lo que nos propondrá este título, si bien la locura estará en que las pistas estarán en medio de ciudades como San Francisco o Londres. Ya veremos...

PRIMERA IMPRESIÓN: 

PlayStation 2 · Virgin · Simulador

IRON EAGLE MAX

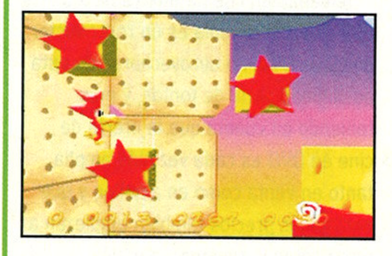


Aunque salió en Japón hace un año, los chicos de Virgin han decidido traerlo a Europa esta primavera. Se trata de un simulador de combates aéreos en el que afrontaremos un montón de misiones diferentes, pilotando de forma intuitiva un buen número de cazas.

PRIMERA IMPRESIÓN: B

PlayStation · Sony · Plataformas

ALFRED CHICKEN



Alfred Chicken es un viejo amigo de los jugones de consola desde los tiempos de la Super Nintendo, aunque hasta ahora no había aparecido en una consola de Sony. Protagonizará un plataformas en 2D, con mucho colorido, pero quizás demasiado simplón.

PRIMERA IMPRESIÓN: R

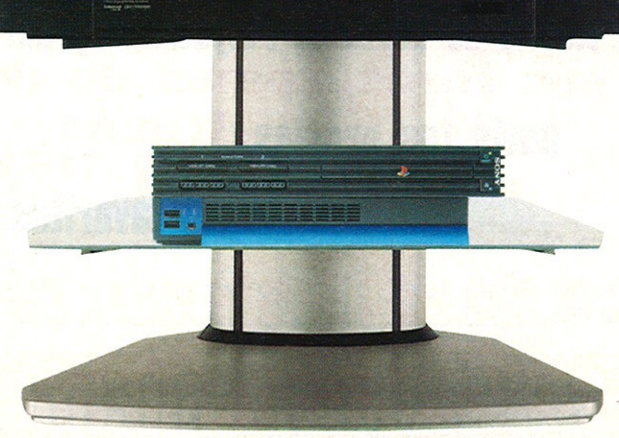


Vídeo DVD

Cómo disfrutar a tope del cine en casa

Como todos, usarás tu PS2 para divertirte, y como la mayoría, no sólo aprovecharás la consola para jugar, sino que también disfrutarás de su función como reproductor de vídeo DVD, ¿a qué sí? Pues para mantenerte informado también sobre esta importante faceta de tu PS2, PlayManía inicia este mes una sección dedicada al cine en DVD.





Que sí hombre, que sí. Que el vídeo DVD está muy bien. Las películas se ven mil veces mejor que en VHS, suenan de lujo, no se estropean por muchas veces que las veas y, además, suelen incluir extras alucinantes. Vamos, que más pronto que tarde, va a desbancar totalmente al vídeo convencional. Y es que los tiempos corren que es una barbaridad.

Teniendo en cuenta que ya tienes una PS2 y que la consola es un reproductor de vídeo DVD, no aprovecharse de esta posibilidad sería de tontos, y más teniendo en cuanta que la oferta de cine en DVD es cada vez más amplia, tanto en venta como en alquiler, y que encima los precios también empiezan a bajar (aunque tampoco mucho).

Bueno, al grano, la cuestión es que, como vas a usar tu consola para disfrutar de otra forma de divertirse que no es jugar (lo que hay que ver), nosotros hemos decidido que ya es hora de hacernos eco de la realidad. Resumiendo, que os vamos a informar mes a mes de las novedades que se pongan a la venta en vídeo DVD.

Eso sí, no nos interpretéis mal, que no pretendemos ser críticos de cine ni nada de eso, sólo queremos informaros de lo que hay en estos mundos del DVD y cuáles pueden ser las películas más interesantes, ya sean nuevas o clásicas. Incluso de aquéllas que no sean ni una cosa ni otra, pero que nos parezcan interesantes, por su temática o por sus contenidos. ¿Qué si os podéis fiar de nosotros? No tanto como con los juegos, pero pistas sí que os daremos. Que conste que a nosotros nos vale con que la peli sea divertida y con que tenga extras a la altura de las circunstancias; de la fotografía y todo eso, que opinen otros. Y es que en esto del cine cada uno tiene ideas muy diferentes...

Antes de inaugurar la sección donde os iremos comentando las novedades que se produzcan cada mes, vamos a daros algunos consejillos, pistas y sugerencias que seguro que os viene bien conocer. Al final, encontraréis una selección con las que, a nuestro juicio, son las mejores películas para empezar a hacerse con una buena videoteca.

Aprovéchate de las posibilidades del 16:9

Formatos de imagen

Casi todas las películas en DVD vienen en formato panorámico, compatible con los televisores 16:9. PS2 está preparada para adaptarse a este formato, pero también al 4:3, que es el de las televisiones normales. Dentro de los menús de ajuste de la consola podrás elegir el formato que prefieras. El 16:9 es el más parecido al del cine y permite ver elementos en los laterales de la imagen que en televisores normales se pierden. Ahora os explicamos cómo son los formatos básicos, aunque recuerda que tu TV tiene que estar preparada para ellos.



Para poder decir que tienes "Home Cinema" deberías pensar en hacerte con una televisión panorámica. Ya sabes, a largada.

• **4:3.** Es el formato de los televisores de toda la vida, es decir, casi cuadrado.



• **Widescreen. 16:9.** Se ajusta a los televisores panorámicos y se corresponde al formato original en el que se rodó la película (Cinemascope, Panavision...). Las pantallas de cine son más largas que altas y gracias a este sistema es posible verlas tal cual se rodaron.



•**Letterbox 16:9 para una pantalla de 4:3.** Es la única manera de presentar al completo una película "Widescreen" en un televisor 4:3. Se trata de un truco generado digitalmente que consiste en insertar unas bandas negras encima y debajo de la imagen. Así vemos las películas cuando la emisora respeta el formato original.



•**Pan & Scan 16:9 reajustado para 4:3.** Se trata de recortar los laterales de la imagen para que quepa en el formato casi cuadrado de las televisiones normales. Se pierde imagen por los lados, pero se llena la pantalla. No se suele perder nada importante, aunque hay ocasiones en que es un auténtico delito.

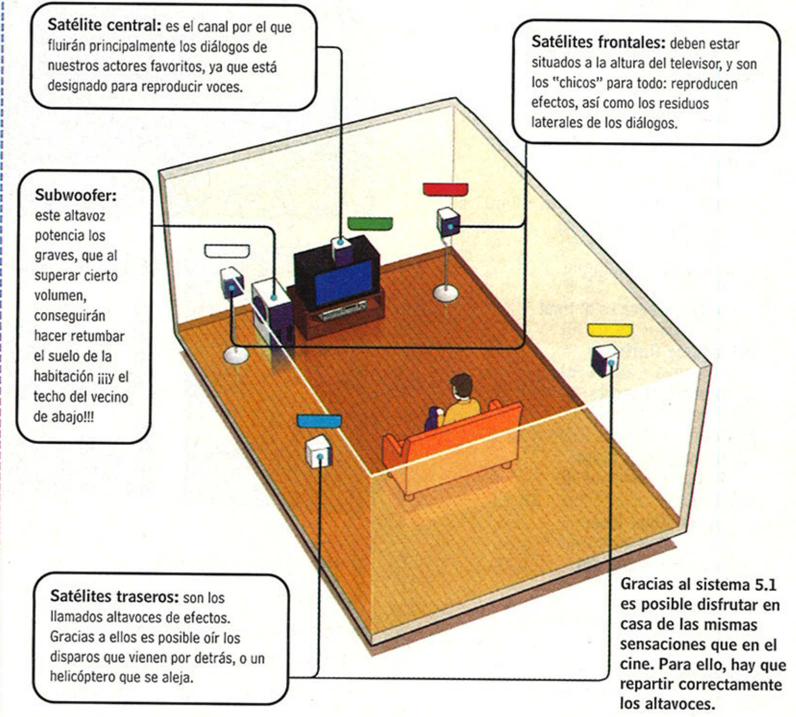
Para que escuches tus películas como en el cine

Máxima calidad de sonido

Otra de las ventajas del vídeo DVD es que es capaz de ofrecer una calidad de sonido como la del cine, aunque eso sí, es necesario tener un amplificador Dolby Digital para poder aprovechar a tope esta característica. Así que ya sabes, si quieres oír tus películas favoritas a todo trapo, busca un amplificador 5.1 que tenga entrada óptica, que es la conexión que ofrece PS2 para estos casos. Ahora te mostramos la mejor manera de montar en casa este sistema de sonido, y las ventajas que te va a ofrecer.



El sistema de sonido 5.1 no es barato, así que busca en tiendas especializas en sonidos el que mejor se adapte a tus exigencias y presupuesto.



Gracias al sistema 5.1 es posible disfrutar en casa de las mismas sensaciones que en el cine. Para ello, hay que repartir correctamente los altavoces.

Ver películas sin cables de por medio

Mando a distancia: la comodidad



Aunque puedes manejarlas funciones del DVD de PS2 desde el Dual Shock, lo cierto es que la auténtica comodidad es no tener cables de por medio. Hay una amplia oferta de mandos a distancia para PS2 en el mercado, en la inmensa mayoría de los casos, todos funcionan bastante bien. Eso sí, si no te importa gastarte un poco más, hazte con el mando a distancia oficial de Sony. No sólo es el más fiable, si no el que más funciones ofrece, gracias a los drivers de actualización que incluye y que aumentan las posibilidades de la consola.

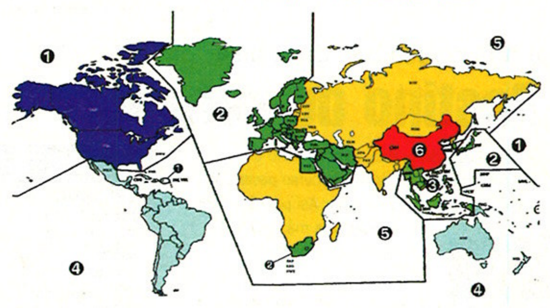
El mando a distancia de un vídeo DVD ofrece muchas opciones.

El mando oficial de Sony no tiene nada que envidiar a los mandos "de verdad".

Cuidado con las pelis de importación

Compatibilidad total, Zona 2

Las PS2 españolas son compatibles con todas las películas DVD PAL de Zona 2. Es decir, con las todas las películas que se distribuyen en nuestro país. Eso sí, ojito con las películas de importación, por ejemplo americanas, ya que al pertenecer a zonas geográficas distintas (USA es Zona 1), no se pueden reproducir en consolas europeas. Todos los países de nuestra continente son Zona 2. Por si acaso, aquí tienes el mapa zonal.

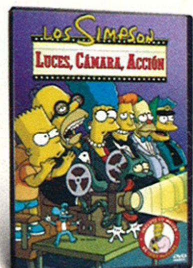


Zona 1: EE.UU, Canadá | Zona 2: Japón, Europa, Sur África, Oriente Medio (incluyendo Egipto) | Zona 3: Sureste de Asia y Este de Asia (incluye Hong Kong) | Zona 4: Australia, Nueva Zelanda, Islas de Pacifico, América Central, Sudamérica, Caribe | Zona 5: Europa del Este (Rusia), subcontinente Indio, África, Corea del Norte, Mongolia | Zona 6: China

A la venta en FEBRERO

- **15 minutos** (Columbia • 24,01 €)
- **Adivina quién viene esta noche** (Columbia • 24,01 €)
- **Araña mutante** (Columbia • 24,01 €)
- **Asesinos de reemplazo** (Columbia • 24,01 €)
- **Baby Boy** (Columbia • 24,01 €)
- **Boggie Nights** (Columbia • 24,01 €)
- **Casi famosos** (Columbia • 24,01 €)
- **Cita a Ciegas** (Columbia • 24,01 €)
- **Cómo perder la cabeza** (Columbia • 24,01 €)
- **Cuento de invierno** (Manga Films • 18 €)
- **Destino de caballero** (Columbia • 24,01 €)
- **Duro de matar** (Columbia • 24,01 €)
- **El círculo** (Manga Films • 18 €)
- **El exterminador** (Manga F • 18 €)
- **El novato** (Columbia • 24,01 €)
- **El rayo verde** (Manga Films • 18 €)
- **Frenos Locos, Coches Locos** (Columbia • 24,01 €)
- **Funny Lady** (Columbia • 24,01 €)
- **Gente Pez** (Columbia • 24,01 €)
- **Hombres armados** (Manga Films • 18 €)
- **Hora Punta 2** (Columbia • 24,01 €)
- **La bestia de la guerra** (Columbia • 24,01 €)
- **La inglesa y el duque** (Manga Films • 18 €)
- **Lo que cuenta es el final** (Columbia • 24,01 €)
- **Madame Butterfly** (Columbia • 24,01 €)
- **Marius y Jeanette** (Manga Films • 18 €)
- **Mentiras** (Manga Films • 18 €)
- **Mi noche con Maud** (Manga Films • 18 €)
- **Mifune** (Manga Films • 18 €)
- **Million Dólar Hotel** (Columbia • 24,01 €)
- **Motín en el Defiant** (Columbia • 24,01 €)
- **Nada en común** (Columbia • 24,01 €)
- **No te fallaré** (Columbia • 24,01 €)
- **Spawn** (Columbia • 24,01 €)
- **The Fast and the furious** (Columbia • 24,01 €)
- **Todos los caballos bellos** (Columbia • 24,01 €)
- **Tres idiotas y una bruja** (Columbia • 24,01 €)
- **Los Simpson. Luces, Cámara...** (Fox • 24, 01 €)





Una familia de cine

Los Simpson. Luces, cámara, acción.

Un recopilación de cuatro de los mejores episodios de la serie relacionados con el cine. En el episodio "Más allá de la cúpula del fracaso", Homer "ayudará" a Mel Gibson con su última película. Ya os podéis imaginar el resto. En "Rasca y Pica: la película" Bart llegará a convertirse en juez de la Corte Suprema. "22 cortometrajes sobre Springfield" nos contará la historia de diversos personajes del pueblo de los Simpson y en "Ha nacido una estrella" Homer se convierte en el voto decisivo de un festival de cine. 88 delirantes minutos en compañía de la familia más loca de la televisión.

Para seguidores de la serie de TV y amantes del humor ácido.

FICHA TÉCNICA

Distribuidor Fox
Precio 24,01€ (3.995 ptas.).
Discos 1
Idiomas
- Castellano 2.0, Inglés 2.0, Francés 2.0, Alemán 2.0, Italiano 2.0.

Subtítulos
- En castellano, inglés para sordos, francés, italiano, holandés, sueco, noruego, danés, finés, alemán para sordos.

Extras
- Selección de escenas.
- Lo mejor de True McClure

PELÍCULA: B | EXTRAS: M

Ahora toca irse de torneo

Destino de caballero

Un joven escudero, muy hábil en esto de los torneos medievales, decide hacerse pasar por noble a la muerte de su señor. Así podrá vencer a los caballeros más valientes del reino y conquistar el amor de una bella dama. Por supuesto, el malo de turno intentará desenmascararle y desacreditarle.

Para amantes de las aventuras medievales, espadas, damas en apuros...

FICHA TÉCNICA

Distribuidor Columbia
Precio 24,01 € (3.995 pesetas).
Discos 1
Idiomas
- Español 5.1, Inglés 5.1

Subtítulos
- Español e inglés.

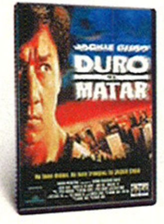
Extras
- Filmografías.
- 6 escenas eliminadas.
- Trailer de "Final Fantasy".
- Cómo se hizo, detrás de la cámara.
- 6 escenas eliminadas.
- Vídeos musicales.
- Comentarios del director.
- Opciones DVD ROM.

PELÍCULA: B | EXTRAS: B

Uno de los mejores clásicos de Jackie Chan

Duro de matar

Jackie llega de Hong Kong a Nueva York para asistir a la boda de su tío y echar una mano en su tienda, situada en el Bronx. Pronto deberá enfrentarse a lo peor de la ciudad, camorristas y mafiosos, demostrándoles que, pese a su aspecto de paleto, es un maestro de las artes marciales.



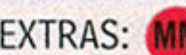
Para seguidores de Chan y de las películas de acción con humor.

FICHA TÉCNICA

Distribuidor Columbia
Precio 24,01€ (3.995 ptas.).
Discos 1
Idiomas
- Castellano 2.0, Inglés 2.0

Subtítulos
- Español Inglés.

Extras
- Ficha Técnica.
- Trailer de cine.
- Filmografías.
- Selección de escenas.

PELÍCULA: B | EXTRAS:  MM



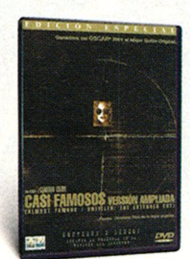


■ Descubre cómo vivían los rockeros de los 70

Casi famosos

Ganadora del Oscar 2001 al Mejor Guión Original, "Casi Famosos" nos cuenta la aventura de William, un periodista de la revista Rolling Stone encargado de cubrir la gira del grupo Stillwater. Con la líder de las "groupies", William se integra en la vida privada del grupo y llega a ser aceptado como uno más de la banda. Esta edición especial incluye la versión original y la versión del director, de 154 minutos de duración.

■ **Para los que tengan curiosidad por conocer el rock de los 70.**



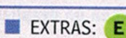
FICHA TÉCNICA

Distribuidor Columbia
Precio 24,01€ (3.995 ptas.).
Discos 2
Idiomas
- Castellano 5.1 Dts. Inglés 5.1.

Subtítulos
- Español, portugués, inglés, francés (19 más).

Extras
- Trailer de cine.
- Escenas eliminadas.
- Artículos Rolling Stone.
- Notas de producción.
- Comentarios director.
- Detrás de la cámara.
- Entrevista Lester Bang.
- Cameron Crowe: Top Albums 1973.

■ PELÍCULA: MB ■ EXTRAS: E







■ Buscando el límite de los "reality-show"

15 Minutos

Un famoso detective de Nueva York y un experto en la investigación de incendios provocados, unen sus fuerzas para intentar enfrentarse a dos sangrientos asesinos en serie que se aprovechan del morbo que nutre a los medios de comunicación. Los criminales graban sus brutales asesinatos para después venderlos a las cadenas de televisión que mejor paguen por tan macabras noticias.

■ **Para seguidores del cine policíaco con carga ética y moraleja.**



FICHA TÉCNICA

Distribuidor Fox
Precio 24,01€ (3.995 ptas.).
Discos 1
Idiomas
- Español 5.1 Inglés 5.1.

Subtítulos
- Inglés y español.

Extras
- Documentales.
- Comentarios del director.
- Escenas eliminadas.
- Secuencias, ensayos.
- Vídeos musicales.
- Trailer de cine.
- Trailer teaser.
- Filmografías.

■ PELÍCULA: B ■ EXTRAS: B

LOS + VENDIDOS

(↑) **1. Pearl Harbor**



■ Género: **Bélico**
■ Distribuidora: **Walt Disney C.**
■ Precio: **(27,02 €) 4.490 ptas.**

(↓) **2. Shrek**
(↑) **3. La Amenaza Fantasma**
(=) **4. Tomb Raider**
(↓) **5. Final Fantasy**
(↑) **6. Torrente 2**
(N) **7. Blancanieves**
(N) **8. El regreso de la Momia**
(N) **9. El diario de Bridget Jones**
(↓) **10. El Emperador y sus Locuras**

LOS + ALQUILADOS

(↑) **1. El diario de Bridget Jones**



■ Género: **Comedia**
■ Distribuidora: **Columbia**
■ Precio: **(24,01 €) 3.995 ptas.**

(↓) **2. Tomb Raider**
(N) **3. El peso del agua**
(↓) **4. Final Fantasy**
(↓) **5. La hora de la araña**
(↓) **6. El Sastre de Panamá**
(↓) **7. Pearl Harbor**
(N) **8. Replicant**
(N) **9. Evolution**
(↓) **10. Shrek**

Listas cortesía de BLOCKBUSTER VIDEO

NUESTROS FAVORITOS

(N) **1. Gladiator**



■ Género: **Aventuras**
■ Distribuidora: **Universal**
■ Precio: **(27,02 €) 4.495 ptas.**

(N) **2. La Amenaza Fantasma**
(N) **3. El Regreso de la Momia**
(N) **4. Shrek**
(N) **5. Final Fantasy**
(N) **6. Matrix**
(N) **7. Tigre y Dragón**
(N) **8. Tomb Raider**
(N) **9. Parque Jurásico**
(N) **10. X-Men**

■ Policías y ladrones con mucho humor

Hora punta 2

Una curiosa pareja de detectives, el bocazas Chris Tucker y el experto en artes marciales Jackie Chan, deben descubrir y detener a una banda de falsificadores. Todo aderezado con un enorme sentido del humor y la espectacularidad en las peleas que sólo Jacki Chan sabe imprimir a sus producciones.



■ **Para seguidores del cine de Jackie Chan.**

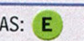
FICHA TÉCNICA

Distribuidor Columbia
Precio 24,01€ (3.995 ptas.).
Discos 1
Idiomas
- Español 5.1 Inglés 5.1 y DTS.

Subtítulos
- Español e inglés.

Extras
- Introducción de Chan
- Comentarios del director y el guion sta.
- 5 Documentales
- Evolución de las escenas.
- La moda en "Hora Punta 2".
- Escenas eliminadas con comentarios del director.
- Efectos especiales con opciones multiángulo.
- Trailers de cine.
- Perfil de personajes y filmografías.

■ PELÍCULA: B ■ EXTRAS: E



■ Hilarante comedia de enredo

Cita a ciegas

Una de las películas que más hizo por la fama de Bruce Willis no era de acción precisamente. Se trata de una desternillante comedia en la que Bruce y Kim Basinger acuerdan una cita a ciegas que acaba en desastre. Persecuciones, mal entendidos, bodas chafadas... Capaz de arrancar una carcajada a cualquiera.

■ **Para todos los que quieran reír sin parar.**



FICHA TÉCNICA

Distribuidor Columbia
Precio 24,01 € (3.995 pesetas).
Discos 1
Idiomas
- Español 2.1 Inglés 2.1, Italiano 2.1., Francés 1.0, Alemán 2.1.

Subtítulos
- Español, inglés, italiano, alemán, francés, hebreo, hindú, turco, sueco...

Extras
- Selección y acceso directo a escenas
- Trailers promocionales: "La Boda de mi mejor amigo" "Jerry Maguirre" "Algo para recordar" "Mejor imposible"
- Trailer de cine

■ PELÍCULA: MB ■ EXTRAS: MM



Selección

ESTAS SON ALGUNAS DE LAS PELÍCULAS QUE CREEMOS QUE NO DEBERÍAN FALTAR EN VUESTRA VIDEOTECA. LAS HEMOS SELECCIONADO



■La magia de Square al servicio del cine

Final Fantasy

Square nos presenta el primer largometraje generado por ordenador que busca reflejar la realidad poniendo en pantalla actores virtuales que parecen vivos. La "Fuerza Interior" nos presenta a la doctora Aki, dispuesta detener por todos los medios una invasión de fantasmas alienígenas. La edición DVD cuenta con todos los atractivos que sólo el vídeo digital puede ofrecer.

■ **Para los que quieran alucinar con un despliegue técnico pasmoso.**



FICHA TÉCNICA

Distribuidor Columbia
Precio 27,02 € (4.495 pesetas).
Discos 2
Idiomas
- Español 5.1. Inglés 5.1.

Subtítulos
- Español, inglés y portugués.

Extras
- Comentarios del equipo.
- Desarrollo de vehículos.
- Cómo se hizo.
- 16 documentales.
- Tomas falsas.
- Inicio alternativo.
- Borrador final completo
- Opciones DVD ROM...

■ PELÍCULA: MB ■ EXTRAS: E



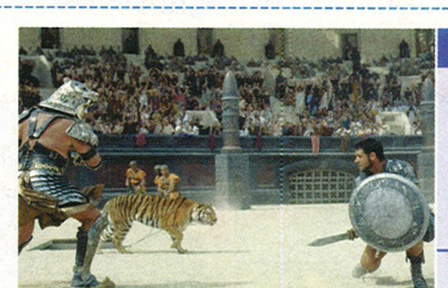


■Una sobrecogedora aventura

Gladiator

Cuando alguien venga a casa y quieras fardar de tu sistema de Home Cinema, seguramente elegirás "Gladiator" para hacer una demostración de imagen y sonido. Y es que, además de ser una fantástica y espectacular película de aventuras, la edición DVD de "Gladiator" ofrece una calidad pasmosa que la convierte en un imprescindible en tu videoteca.

■ **Para amantes de las películas de aventuras de calidad.**

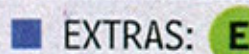


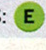
FICHA TÉCNICA

Distribuidor Columbia
Precio 27,02 € (4.495 pesetas).
Discos 2
Idiomas Español 5.1 Inglés 5.1, Italiano 5.1.
Subtítulos
- Español, inglés, italiano y portugués.

Extras
- Comentarios del equipo.
- Cómo se hizo.
- Escenas eliminadas.
- Reportajes: "Juego de gladiadores", "Mi diario de gladiador"...
- Montaje de tomas sobrantes...

■ PELÍCULA: E ■ EXTRAS: E







■Más allá de la realidad

Matrix

Sobran las presentaciones. Estamos ante una película que ha marcado un antes y un después, tanto en el cine como en la moda o los videojuegos. Efectos especiales de lujo, para una película que muestra la acción desde una perspectiva radicalmente nueva. Si tienes un vídeo DVD tienes que tener "Matrix", la película que puso de moda este soporte.

■ **Para todos los que quieran saber qué es eso del "estilo Matrix".**



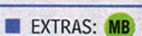
FICHA TÉCNICA

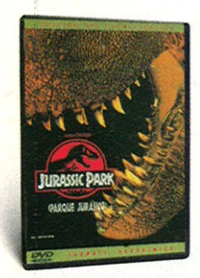
Distribuidor Warner
Precio 24,01 € (3.995 pesetas).
Discos 1
Idiomas
- Español 5.1 Inglés 5.1,

Subtítulos
- Español, inglés, turco, portugués...

Extras
- Cómo se hizo.
- Sigue al conejo Blanco.
- Elige la pastilla roja.
- Filmografías.
- Selección de escena.
- Información sobre la película.
- Opciones DVD ROM.

■ PELÍCULA: E ■ EXTRAS: MB





■Los dinosaurios vuelven a la vida

Parque Jurásico

El estreno de la película supuso un hito en el cine, tanto por el empleo de las nuevas tecnologías de animación para crear a los dinosaurios protagonistas, como por el realismo que se logró al integrar la imagen virtual con la real. Quizá el argumento flojee, pero la espectacularidad de todas sus escenas y su calidad de imagen y sonido la hacen recomendable.

■ **Para fans de los dinosaurios y las películas de aventuras.**



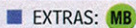
FICHA TÉCNICA

Distribuidor Columbia
Precio 24,01 € (3.995 pesetas).
Discos 1
Idiomas
- Español 5.1 Inglés 5.1.

Subtítulos
- Español, inglés y portugués.

Extras
- Cómo se hizo.
- Storyboards.
- Análisis de escenas.
- Efectos de sonido.
- Búsqueda de localizaciones.
- Fotografías.
- Trailers...

■ PELÍCULA: B ■ EXTRAS: MB



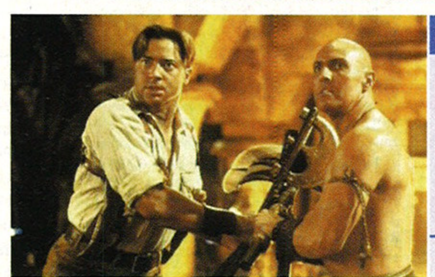


■La momia más divertida

El regreso de la Momia

Tan divertida como la primera parte, y aún más espectacular, "El regreso de la Momia" es una película de aventuras en la línea "Indiana Jones", pero más sorprendente. Sus extras y calidad la convierten en esencial.

■ **Para los fans de las aventura con tanta acción como humor.**



FICHA TÉCNICA

Distribuidor Columbia
Precio 27,02 € (4.495 pesetas).
Discos 2
Idiomas
- Español 5.1y DTS. Inglés 5.1.

Subtítulos Español, inglés y portugués.

Extras
- 4 reportajes de los efectos especiales.
- Trailer de cine.
- 5 documentales.
- Tomas falsas.
- Vídeo musical.
- Opciones DVD ROM.
- Trailer del juego...

■ PELÍCULA: E ■ EXTRAS: MB





PlayManía

TENIENDO EN CUENTA SU TEMÁTICA, MUY DE VIDEOJUEGO, Y SUS OPCIONES DVD, ES DECIR, CALIDAD DE IMAGEN Y SONIDO Y EXTRAS.



■ El cuento que se carga los cuentos

Shrek

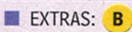
Si no te gustan los cuentos de hadas, "Shrek" te encantará. El ogro es el bueno y el príncipe el malo; la princesa reparte más leña que un camionero y un burro es el listo. Una película de animación por ordenador que resulta divertida hasta decir basta y con una excelente calidad, tanto de imagen como de sonido. Por cierto, doblada por Cruz y Raya.

■ **Para los que quieran una comedia con humor inteligente y fresco.**



■ FICHA TÉCNICA

Distrib. DreamWorks **Precio** 27,02 € (4.495 pesetas). **Discos** 1 **Idiomas** Español 5.1, Inglés 5.1, Catalán 5.1. **Subtítulos** • Español, inglés para sordos y portugués.	**Extras** • Selección de escenas. • Comentarios del equipo. • Entrevistas con los personajes. • Corto sobre el doblaje. • La tecnología de Shrek. • Shrek en el baile del pantano con karaoke...
■ PELÍCULA: E	■ EXTRAS: B



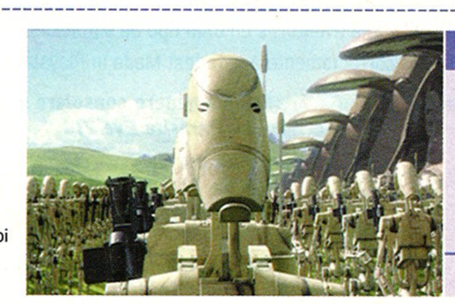


■ De regreso a las galaxias

Star Wars. La amenaza fantasma

Un espectáculo de efectos especiales y sonido abrumador que sirve para presentarnos a Darth Vader antes de ser Darth Vader o a un jovencísimo Obi Wan Kenobi. Espectacular y de enorme calidad técnica.

■ **Para fans de la saga y amantes de los efectos especiales.**



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor Fox **Precio** 30,02 € (4.995 pesetas). **Discos** 2 **Idiomas** • Español 5.1 Inglés 5.1. **Subtítulos** • Español e inglés.	**Extras** • 7 escenas eliminadas. • Documenta: El principio. • Multiángulo (animáticas). • Cinco cortometrajes. • 12 documentales web. • Vídeo musical. • Fotos inéditas. • Campaña publicitaria...
■ PELÍCULA: MB	■ EXTRAS: E



■ Inmigrantes ilegales de otra galaxia

MIB Edición especial

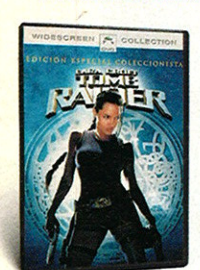
Una delirante y espectacular película de ciencia ficción, basada en un cómic no menos divertido, que pone en pantalla a los aliens más curiosos y originales que os podáis imaginar. Su colección de extras (no nos caben ni la mitad en la ficha) y la calidad general de la grabación, hacen de esta edición especial de "MIB" otros de los DVD esenciales en tu colección.

■ **Para amantes de la ciencia ficción con sentido del humor.**



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor Columbia **Precio** 24,01 € (3.995 pesetas). **Discos** 1 **Idiomas** Español 5.1 Inglés 5.1, Italiano 5.1. **Subtítulos** • Español, inglés, italiano, y portugués.	**Extras** • Banda sonora. • Cómo se hizo. • La metamorfosis de MIB. • Estudio de animación Multi-ángulo. • Escenas prolongadas y escenas nuevas. • Editando una escena...
■ PELÍCULA: MB	■ EXTRAS: E



■ Lara Croft en carne y hueso

Tomb Raider

Angelina Jolie se calza las botas de Lara Croft para protagonizar una películas que bien pudiera haber servido de argumento a alguno de los videojuegos... aunque con menos investigación y mucha, muchísima más acción. La película puede tener sus cosas, pero sin duda, Lara Croft nunca ha sido más sugerente, atractiva y dura. Ella es la película

■ **Para seguidores de Lara Croft e incondicionales de la acción.**



■ FICHA TÉCNICA

Distrib. Paramount **Precio** 24,01 € (3.995 pesetas). **Discos** 1 **Idiomas** • Español 5.1 Inglés 5.1. **Subtítulos** • Español e inglés.	**Extras** • Comentarios del director. • 4 Documentales. • Efectos especiales. • 4 Escenas eliminadas. • Créditos de inicio alternativos. • Vídeo musical de U2. • Opciones DVD ROM...
■ PELÍCULA: B	■ EXTRAS: MB



■ La guerra de los mutantes

X-Men

La mejor recreación de los cómics de la Patrulla X. Una espectacular producción plagada de soberbios efectos especiales y alucinantes escenas de acción donde los superpoderes de los mutantes son los protagonistas. Presenta numerosos extras y gran calidad de imagen y sonido.

■ **Para fans de los cómics y de las películas de acción.**



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor Fox **Precio** 24,01 € (3.995 pesetas). **Discos** 1 **Idiomas** • Español 5.1 Inglés 5.1. **Subtítulos** • Español e inglés.	**Extras** • Detrás de las cámaras. • Cómo se hizo. • Escenas inéditas. • Entrevistas. • Promo de la banda sonora. • Trailers de cine. • Storyboards animados...
■ PELÍCULA: B	■ EXTRAS: MB





Nuestros Pasatiempos ahora son de nueva generación. Resuélvelos, y podrás ganar uno de los 10 Barldur's Gate para PS2 que Virgin y PlayManía sortearemos entre los que nos enviéis las soluciones correctas.

HUMOR









TEST CONSOLERO

TAMPOCO LOS PROTAGONISTAS DE BALDUR'S GATE HAN PODIDO RESISTIRSE A LOS ENCANTOS DE PLAYSTATION 2. Y es que tanto en esta consola como en PSOne hemos vivido y disfrutado mil y una aventuras en todo tipo de situaciones. Te pedimos ahora que refresques tu memoria y contestes correctamente a este test Made in Playstation.

1. ¿Cuántas entregas de la saga *Wipeout* vieron la luz para PSOne?

- ☐ Veinte
- ☐ Cuatro
- ☐ Ocho



2. ¿Cómo se llama el protagonista principal de *Silent Hill*?

- ☐ Harry
- ☐ Tomas
- ☐ Shaggy



3. ¿En qué género consolero pondrías al juego *Parasite Eve 2*?

- ☐ Shoot´em Up
- ☐ Lucha
- ☐ Survival Horror

4. ¿Qué compañía programó el juego para PS2 *Time Splitters*?

- ☐ Eidos
- ☐ Konami
- ☐ Ubi Soft

5. ¿En qué juego pudimos ver a un personaje llamado *Zinade Tribal*?

- ☐ FIFA 2001
- ☐ Incredible Crisis
- ☐ Final Fantasy IX

6. ¿Cuál es la saga a la que relacionan con el juego *Maximo*?

- ☐ Klonoa
- ☐ Soul Reaver
- ☐ Ghost´n Goblins

BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección:
   HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Pedro Teixeira, 8, 2 planta. 28020. Madrid.
   Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2. - De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 10 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *Baldur's Gate: Dark Alliance* para PS2. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Hobby Press no se responsabilizará en caso de pérdida por parte del servicio de correos.
3. - Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 25 de Febrero y el 25 de Marzo de 2002.
4. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Virgin y Hobby Press.

Nombre: .... Apellidos: ....

Dirección: ....

Localidad: .... Provincia: ....

C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....

SOPA DE LETRAS

COMO EN TODA AVENTURA QUE SE PRECIE, EN BALDUR'S GATE NECESITARÁS CIERTOS OBJETOS IMPRESCINDIBLES. Siendo así prepárate, que te toca encontrar el equipaje del aventurero, en el que no deben faltar: GUANTES, ESPADA, BOTAS, POCIÓN, MEDALLÓN, ESCUDO, MONEDAS, ALIMENTOS, MAPA, ARCO, ANTORCHA y HACHA.

M	U	O	A	L	L	N	U	A	P	M	O	S	S	E
H	C	D	I	T	M	O	P	N	E	N	C	O	A	W
B	I	U	S	E	S	P	A	D	A	A	V	N	D	S
C	E	C	Y	A	S	L	A	O	O	E	T	B	E	R
P	T	S	L	L	T	L	A	Y	H	O	A	C	N	E
T	I	E	E	M	L	O	P	P	R	O	Y	E	O	S
D	C	O	N	O	S	E	B	C	A	P	U	A	M	T
R	H	B	N	B	I	T	H	C	A	M	F	U	S	P
H	G	S	S	T	U	A	R	A	R	C	V	E	N	B
R	E	S	T	R	L	O	U	T	R	Q	M	A	Y	H
S	E	T	N	A	U	G	X	H	N	C	D	E	A	R
V	E	D	Y	M	A	W	O	K	A	S	O	C	S	O
S	O	T	N	E	M	I	L	A	U	L	H	R	E	Ñ
A	V	E	P	V	D	C	O	U	G	A	I	S	L	M
N	O	I	C	O	P	U	V	S	L	E	N	Y	L	P

LETREANDO

BUSCAMOS AHORA EL NOMBRE DE UN VIDEOJUEGO MÍTICO, Y LA SOLUCIÓN ESTA EN EL ESCUDO DEL OGRO. Para resolverlo elimina todas las letras o números que no se repiten, y con las letras resultantes forma el nombre de este juego. ¡Rápido, soluciónalo antes de que se despierte...!



Solución: ______________________

CENTRO MAIL

Expertos en videojuegos



PLAYSTATION 2 + MOTO GP 2 — 339,99

PLAYSTATION 2 — 299,99

A LA VENTA EL 8 DE MARZO

METAL GEAR SOLID 2 — SONS OF LIBERTY — 64,99

COMPRA METAL GEAR SOLID 2 Y LLÉVATE UNA EXCLUSIVA CAMISETA DE REGALO

PS 2

Juego	Precio
ACE COMBAT: TRUENO DE ACERO	59,99
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE	56,99
DEVIL MAY CRY	62,99
FIFA FOOTBALL 2002	62,99
GIANTS: CITIZEN KABUTO	59,99
GUILTY GEAR	59,99
HEADHUNTER	59,99
MAX PAYNE	62,99
MAXIMO	59,99
MOTO GP 2	59,99
PRO EVOLUTION SOCCER	59,99
SALT LAKE 2002	59,99
SILENT HILL 2 DIGIPACK	62,99
STATE OF EMERGENCY	cons.





















SHADOWMAN 2 — 59,99

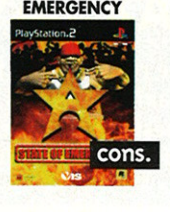
COMPRA SHADOWMAN 2: SECONG COMING Y CONSIGUE UNA EXCLUSIVA CAMISETA DE REGALO











PS One

PLAYSTATION PS One — 119,99

PLAYSTATION PS One + MONSTRUOS S.A: ISLA DE LOS SUSTOS — 139,99

PLAYSTATION PS One + HARRY POTTER — 142,99



Juego	Precio
CHASE THE EXPRESS	22,99
FIFA FOOTBALL 2002	44,99
FINAL FANTASY IX	29,99
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	44,99
MONSTRUOS, S.A: ISLA DE LOS SUSTOS	26,99
SYPHON FILTER 3	38,99







pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 15 de febrero al 15 de marzo de 2002.

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. Local 3660-3670. ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46. ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, Local 6. C/ Calvo Sotelo, s/n. ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271



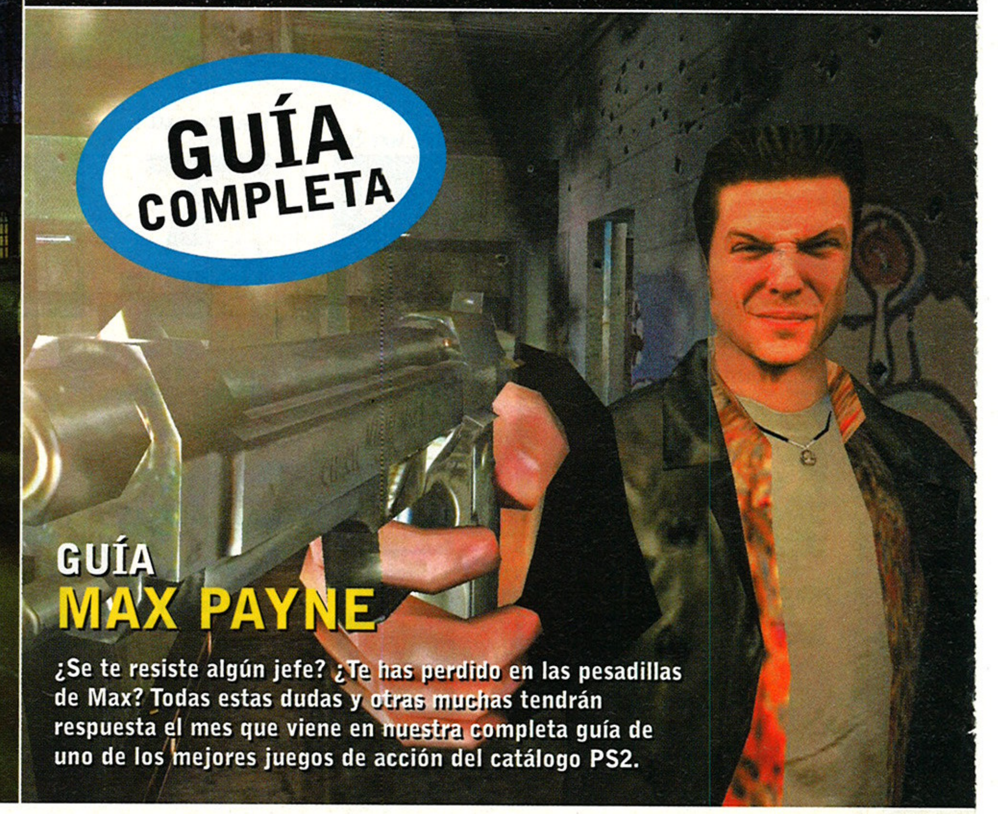
NOVEDAD
BLOOD OMEN 2

Eidos ha seguido trabajando muy duro en su apasionante universo vampírico, y tras la secuela de *Soul Reaver*, nos ha sorprendido con una aventura más orientada a la acción protagonizada por el malvado Kain. Y tendremos más novedades de miedo...



REPORTAJE
VIDEOJUEGOS DE CINE

El 2002 va a ser un año de grandes películas, con títulos tan esperados como "Star Wars: Episodio II" o "Spiderman". En este reportaje os contaremos todo lo que necesitáis saber sobre los juegos inspirados en estos filmes... y muchos otros.



GUÍA
MAX PAYNE

¿Se te resiste algún jefe? ¿Te has perdido en las pesadillas de Max? Todas estas dudas y otras muchas tendrán respuesta el mes que viene en nuestra completa guía de uno de los mejores juegos de acción del catálogo PS2.

Como todos los meses, el número 39 de **PlayManía** te ofrecerá toda la información de **PS2** y **PSOne** que necesitas para exprimir al máximo tu consola. Así, junto con la completísima guía coleccionable de **Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty** encontrarás la solución completa del no menos genial **ICO** y los análisis del esperado **Pro Evolution Soccer** para PSOne o **Commandos 2** para PS2, siempre y cuando no haya cambios de última hora, sin olvidarnos de **State Of Emergency, Shadow Man 2** y alguna que otra sorpresa más. Tampoco faltará una exhaustiva **comparativa**, donde pondremos frente a frente a los mejores **Beat´em Ups** de PS2, ni las secciones habituales de la revista, como el **Consultorio**, la **Guía de Compras**, los **Pasatiempos**, los **trucos** más novedosos o las últimas noticias de la **Actualidad**, entre otras muchas cosas. ¿Te lo vas a perder?

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

SUSCRÍBETE A



Y CONSIGUE TU REGALO

ARCHIVADOR + 2 REVISTAS



Por el precio de 12 números 12 x 2,75€ = 33,00€ (5.491 Ptas.) consigue 14, esto es, 2 meses más de suscripción y el archivador para que tengas tus ejemplares de Playmanía siempre a mano. Un regalo de más de 12,00€ (más de 2.000 Ptas.)

MEMORY CARD PLAYSTATION



Por el precio de 12 números 12 x 2,75€ = 33,00€ (5.491 Ptas.) consigue gratis esta tarjeta de memoria de Aplisoft, para que guardes tus partidas y récords de PlayStation. Un regalo de más de 12,00€ (más de2.000 Ptas.).

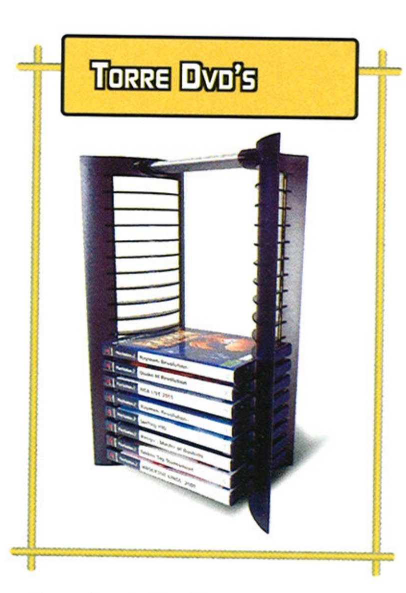
Características: Fabricante X.Technolgies, Capacidad 2 Megas, 30 Bloques no comprimidos en dos pistas independientes.

PAGA 10 NÚMEROS Y RECIBE 12



Por el precio de 10 números 10 x 2,75€ = 27,50€ (4.576 Ptas.) recibirás los próximos 12 números de Playmanía, ahorrándote 5,50€ (915 Ptas.)

TORRE DVD'S



Por el precio de 12 números 12 x 2,75€ = 33,00€ (5.491 Ptas.) consigue gratis esta torre apilable para guardar cómodamente tus juegos de PS2. Un regalo de más de 21,00€ (más de 3.500 Ptas.)

Características: Distribuye Promonor, Capacidad para 18 DVD's. Medidas: 412x170x85 mm.

SUSCRÍBETE HOY MISMO POR:

TELÉFONO
906 30 18 30
Coste Llamada: 0,09€ + 0,28€/min.
(Horario: 8h a 16h de lunes a viernes)



FAX
902 15 17 98
(envía el cupón por fax)

@ E-MAIL
suscripcion@hobbypress.com



CORREO
Envía el cupón adjunto que no necesita sello. O si lo prefieres mételo dentro de un sobre y envíalo a:
Apdo. Correos 226
Alcobendas
Madrid 28100

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Pedro Teixeira 8, 28020 Madrid.
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Los regalos sólo están disponibles si la suscripción se hace con cargo a VISA o domiciliación bancaria. Para otras formas de pago SÓLO está disponible la oferta 10 x 12.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.